NAM HEESUNG

ЛУННЫЙ СКУЛЬПТОР

10

SHOUT
SHARE
IT

Annotation

Продолжение приключений Ли Хэна в виртуальной реальности Королевской дороги. Битва не на жизнь, а насмерть уже начата. Но кто победит?

-
- Глава 1. Виид - воин-скелет
- Глава 2. Возрожденный
- Глава 3. Призыв нежити
- Глава 4. Преимущество искусства нападения
- Глава 5. Сокровища империи Нифльхейм
- Глава 6. День рождения
- Глава 7. Лук высшего эльфа
- Глава 8. Башня света
- Глава 9. Сбор
- Глава 10. Тодум
- Один день из жизни переводчика!

Heesung Nam

Лунный скульптор (книга 10)

Глава 1. Виид - воин-скелет

И вновь Зал славы Королевской дороги собирал огромное количество зрителей.

На этот раз верхнюю строчку рейтинга занял один из роликов гильдии Стальная роза.

Смотреть всем! Смертельные бои Северной экспедиции! Все опасности заснеженных равнин не идут ни в какое сравнение с тем, что происходит в Долине смерти.

Игроки отчаянно дрались с Солдатами ада, Служителями Девиса и Королями-ящерами. Люди Оберона разместили в Зале славы трансляции битвы в режиме реального времени. Однако зрители поначалу реагировали на происходящее вяло.

- Посмотреть, что ли, на бой?

- На очередной позор, ты хочешь сказать?

С момента начала экспедиции прошло больше двух с половиной месяцев по времени Версальского континента, и интерес к ней постепенно угасал. Блуждающая же по северным землям толпа стала объектом для насмешек. Правда, с учащением выхода трансляций мнение людей все же потихоньку менялось.

И вот после углубления в Долину смерти в отношении окружающих наступил перелом. Все учащающиеся нападения монстров, ужасающая магия священников Эмбиню и отчаянная борьба участников экспедиции за выживание стали привлекать внимание игроков.

- Стоит глянуть...

- Ну, по крайней мере, в экспедицию отправились сильные гильдии. Противостоять на равных таким монстрам...

- Великая битва!

Сражение посреди бескрайних ледяных просторов Долины смерти действительно захватывало дух. Игроки настолько слаженно, выкладываясь без остатка, маневрировали, что экспедиция казалась одним огромным существом, с невероятным трудом отбивающим атаки превосходящих сил противника. Зрелище, достойное показа в любом кинотеатре мира.

Все больше и больше людей обсуждало трансляцию. Слухи распространились моментально, благодаря чему число зрителей в

Зале славы выросло в разы.

- Говорят, это умелая инсценировка...

- Э-э? Да нет, вряд ли.

- Очень уж высокий уровень у этих монстров. Пусть это и север, но настолько сильные и организованные чудища нечасто встречаются...

- Интересно, смогут ли завершить поиски?..

Людям свойственно сомневаться. Но, несмотря на это, у гильдии Стальная роза скоро появились и поклонники, возлагающие надежды на братство.

- Это ведь первая экспедиция, отправившаяся на север континента! Давайте доверимся и подождем.

- Даже при первом взгляде видно, как им тяжело. Силы, похоже, тают моментально...

- Хорошо, если поиски увенчаются успехом.

- Я надеюсь на это. Говорят, прохладные подземелья и побережья рек переполнены игроками. А в места, захваченные престижными гильдиями, и вовсе не проберешься...

- Магам и священникам еще хорошо. Им в сражении достаточно стоять и читать заклинания. А вот для воинов настали черные деньки.

Обрушившаяся на Версальский материк жара изрядно осложнила жизнь игрокам.

Охота в подземельях и горах стала пользоваться большой популярностью. Неудивительно, что гильдии защищали подобные подконтрольные территории еще яростнее. В других же местах силы расходовались гораздо быстрее, и сражения превращались в тяжкое испытание.

Но даже в этих условиях многие умудрялись получать удовольствие от игры. Портных закидали заказами на новомодные бикини. Шикарные девушки и красавцы-мужчины скидывали одежду с доспехами и щеголяли шоколадным загаром, который стал очень популярен в игре.

На реке Сальман купалось как никогда много народу, а празднику не было конца. Словно в разгар лета на пляже, люди смеялись и веселились, лишь бы забыть о жаре. Ведь при желании развлечение найти можно где угодно! Деревни и города на живописных побережьях рек и морей теперь переполняли туристы.

Однако искренне радующиеся жаре чудаки попадались редко: основным промыслом большинства игроков была охота, и погода начинала их не на шутку раздражать. К тому же в полдень вода в реках чересчур нагревалась, и плавание переставало приносить удовольствие.

- Надеюсь, экспедиция закончится успехом...

- Да, хорошо бы им выложиться по полной.

- Пожалуйста, пожалуйста, сделайте уже это!

Множество людей переживало за участников экспедиции, всем сердцем желая им успешного завершения похода на север.

- А если и вправду им все удастся, что тогда?

- Гильдия Стальная роза обретет невероятную популярность. Учитывая, сколько сейчас новичков в игре, возможно, она станет самой богатой и сильной среди всех.

- И не только. Люди, способные на столь отважный поступок, могут достичь многого. Авторитет и популярность Оберона серьезно возрастут.

- По крайней мере, гильдия разовьется сразу как минимум на 5 уровней.

Такое мнение сложилось у зрителей в Зале славы.

И тут в комментариях к видео стали появляться интригующие сообщения от пользователя с ником Чейз. Этого игрока знали почти все в Королевской дороге.

Выполняя задание около месяца назад, я услышал одну историю от владельца таверны…

Такое начало, конечно же, не могло не вызвать интерес.

… Меня зовут Чейз. Если уровень перевалил за сотню, его ведь уже можно считать высоким? Обычно я не пишу сообщений, но мне удалось раскопать кое-что интересное!

Убедившись, что сумел завладеть вниманием аудитории, Чейз продолжил уже спокойнее:

… 'Если захотите охладить погоду на континенте, возложите на Алтарь богов вещь одной ведьмы', - сказали мне.

Алтарь богов ведь находится в Эдерне. Так? Исследователи же истории континента нашли записи о ведьме льдов Сербиане.

Конкретнее, речь идет о разорванных бусах

ведьмы. Это удалось выяснить из исторических хроник. И там говорилось, что они находятся где-то посреди долины…

Возможно, именно той долины, где сейчас сражается экспедиция?

Сообщение подстегнуло обсуждение, словно подлитое в огонь масло.

- Экспедиция нашла, где находятся разорванные бусы Сербианы!

- Чейз говорит, что этот бой повлияет на жару на континенте!

- Наконец-то что-то изменится?!

Разорванные бусы, что были когда-то у ведьмы, на первый взгляд казались простым украшением. Однако в исторических хрониках упоминалось, что с их помощью можно контролировать климат в ближайших окрестностях. Правда, пользоваться ими могли лишь маги Льда, всех остальных настигало Ледяное проклятие, замораживающее обладателя украшения и без остатка высасывающее жизненные силы.

С момента размещения сообщения видео в Зале славы приковало внимание миллионов зрителей.

Специализирующиеся на игровых новостях СМИ, такие как KMC media и CTS, прервали обычное вещание, чтобы сообщить последние новости. Репортажи с Версальского континента обычно не транслировались в режиме реального времени, но текущие события имели слишком большое значение, чтобы их пропускать. И вот закадровый голос вещал о битвах в Долине смерти, о том, что экспедиции впервые удалось зайти так далеко, как вдруг…

Посреди долины возникло нечто воистину огромное!

Это был Костяной дракон. Сильнейшая нежить в игре.

* * *

Дракон взревел и направился к людям. Каждый его шаг сотрясал долину не хуже землетрясения.

- Берегись!

- Земля трескается!

- Отходите от скал! Сверху падают камни и лед!

Участники экспедиции пришли в замешательство. Никто из них еще ни разу близко не видел дракона, что уж говорить о

сражениях с подобными монстрами.

К тому же место попалось не самое лучшее. В обычной долине игроки смогли бы вцепиться в каждый клочок земли и не уступать ни пяди до самой смерти. Тут же поверхность покрывала сплошная корка льда, жутко скользкая и при этом неровная! Что еще хуже, от поступи монстра земля каждый раз вздрагивала и раскалывалась.

- Рыцари, в атаку! - скомандовал Оберон и невольно выругался: - Проклятье! На ногах не удержаться.

Пытающиеся бежать с клинками наголо рыцари и воины поскальзывались и падали при каждом сотрясении льда. Ноги просто разъезжались, никакие сила и ловкость не спасали. Отовсюду слышались жалобы:

- Да мы же сейчас все погибнем! Куда маги смотрят? Атакуйте уже!

- Проклятье! Не получается... От рева этого костяного монстра тело как деревянное!

Рев дракона. Естественное умение, позволяющее подавлять противника! На игроков с низким уровнем здоровья он воздействовал как мощная ментальная атака. Простых зверей вроде лис или кабанов рев сражал бы наповал тысячами. Даже маги цепенели от ужаса.

- Ничего не действует... Лишь тратится мана!

Они с удвоенной силой пытались колдовать, но все напрасно. Девять из десяти попыток активировать заклинание проваливались. А если что и получалось...

- Ог... Огонь! А-а-а-а!

Боевые заклинания давали обратный эффект или даже оборачивались против своего создателя! Оставшиеся в живых маги, видя столь ужасную смерть друзей, сразу же замирали.

- О Боже!.. Боже мой!

- Впервые вижу такого монстра...

Уровень дракона, судя по всему, перевалил за 400-тый, что как минимум на сотню превышало средний для участников экспедиции. И это стало серьезной проблемой, ведь при таких высоких значениях даже небольшая разница оказывалась существенной!

Так мало того, что монстр был невероятно силен и мог летать, он еще и использовал магию, усложняя и без того непростую ситуацию.

- Глу-пы-е че-ло-веч-ки! - взглянул дракон на собравшихся своими затянутыми иссиня-черной мглой пустыми глазницами, заметно выделяющимися на костяном черепе. - Здесь ва-ша об-ща-я мо-ги-ла!

От каждого его взрыка крошился лед.

- Тут вы все и у-по-ко-и-тесь!

С треском распахнулись костяные крылья. Даже будучи прижатыми к телу, они были огромны. Развернутые же, казалось, - могли полностью накрыть Долину смерти...

Величественно взмахнув ими, монстр поднялся в небо. Развернувшись в воздухе и спикировав вниз, он принялся на лету хватать людей и проглатывать.

- Черт!

- Что же делать?.. Он убьет нас всех!

Кое-кто из участников экспедиции, оказавшихся в ней лишь из-за доверия к Оберону, впал в отчаяние. Еще бы! Костяной дракон, легендарный монстр, живое воплощение мифа! Как такого победить?

А вот воины Стальной розы только воодушевились, да и союзные гильдии не потеряли решимости.

- Невероятно, Костяной дракон!

- Он прославит нас!

Вне всяких сомнений, еще никто на континенте не мог похвастаться победой над таким чудовищем. Не потому, что монстр непобедим, - нет, просто он до сих пор никому не повстречался. Очень редкая, диковинная разновидность дракона.

Стоило только появиться боссу, и специализирующиеся на охоте в подземельях гильдии тут же скоординировались для нападения.

В конце концов, пусть это и Костяной дракон, но он всего-навсего очередной монстр!

- Вперед!

- Не жалейте собственной крови. Убить гада! Если мы не сможем его завалить, все окажется зря.

Отряд под командованием Оберона бросился на дракона.

- Гр-рыр-рак-крак!

Монстр прорычал заклинание, и, казалось, сам воздух взорвался пламенем!

С трудом прорвавшись сквозь огненную завесу, воины, рыцари и паладины атаковали.

- Кра-а-а-а! - взревел монстр.

С холмов, окружающих Долину смерти, обрушилась лавина снега со льдом.

- Магам - поддержать нападение. Любыми способами!

Рискуя жизнью, те выполнили приказ.

- Использовать всю ману!

- Будет жарко...

- Обрушим свой гнев на врага!

- Насколько хватит сил!

Они полностью выложились в единственной атаке. Не очень-то удачное решение, учитывая, сколько времени придется восстанавливать истощенные до дна запасы маны. Но ситуация была чрезвычайной.

По льду, покрывавшем землю, с треском расползались трещины, с обеих сторон осыпались осколками скалы. И среди всего этого хаоса необходимо было нанести дракону мощнейший удар.

Столбы света, направляемые магами, одновременно обрушились на монстра. И хоть многие погибли, создавая заклинание, цена не казалась чрезмерной.

Костяной дракон со свистом рухнул с неба на землю! Его туша перекувырнулась несколько раз, кроша лед, и, наконец, застыла, попав между скал.

- Вот оно!..

- Сейчас есть шанс.

- Не дадим ему взлететь!

- В атаку!

Воины экспедиции окружили лежащего монстра.

- Какой огромный... Осторожно!

Не сумев сразу высвободиться, дракон предпринял попытку защититься длинным хвостом, размахивая им, словно хлыстом.

- Бей! - выкрикнул Оберон и, подавая пример, храбро ринулся вперед. Раскрутив над головой свой молот, он обрушил его на тело врага.

Поступок командира подстегнул застывших в нерешительности игроков.

- Обходите с фланга!

Мощнейшие боевые техники воинов в обычной ситуации могли не только нанести огромный урон, но и, с определенной вероятностью, оглушить противника. Однако монстры уровня босса, такие как Костяной дракон, были устойчивы к подобным эффектам.

Тем не менее какой-то ущерб Оберон своей атакой, несомненно, причинил. А вскоре к нему присоединились мечники, воины и паладины.

- Непрерывные удары.

- Смертельный выпад!

- Святое возмездие!

Более двух сотен высокоуровневых игроков одновременно атаковало монстра. И хотя по отдельности их удары не причинили бы тому особого вреда, в таком количестве они стали серьезной угрозой.

Дракон ярился и извивался всем телом, пытаясь достать как можно больше противников. Первым рядам воинов пришлось несладко: сила и здоровье стали снижаться просто чудовищными темпами. Спасала только помощь подоспевших священников, все силы бросивших на экстренное восстановление здоровья и поддержание боевого духа членов экспедиции, подвергшихся негативному влиянию монстра.

К сожалению, силы альянса значительно поредели за время путешествия. Множество игроков и даже союзных гильдий покинуло экспедицию, не выдержав тяготы пути.

И все же сейчас в Долине смерти собрались лучшие из лучших! Воины, с честью прошедшие тяжелые испытания северных земель и не потерявшие решимости, встали плечом к плечу против общего врага и сражались на пределе своих возможностей.

- Хоть будет и непросто убить этого дракона, мы сделаем это.

- Не стоит также забывать о темных священниках и их тварях. Победа над ними - наш долг.

Ведь еще до появления монстра часть войск выдвинулась к центру долины и сейчас сдерживала врага, пока другая - пыталась справиться с драконом.

Ни на минуту не отвлекаясь от боя, Оберон обратился по "шепоту" к старшему мастеру гильдии:

- Дром!

- Да, командир.

- Глянь, сколько ему осталось.

- Сейчас.

Ловко проскочив отделяющее его от основного сражения ледяное пространство, Дром достаточно быстро оказался подле монстра. Он был наготове, даже зная, что звать его станут только в крайнем случае. Так как используемую им способность можно было применять лишь через определенные промежутки времени.

- Состояние противника!

Вы использовали навык 'Определение состояния'..

Перед глазами мастера возникло окно с запрашиваемыми характеристиками.

Дзынь!

Дракон Куренберг.

Способности: полет и огненная магия.

Первоначально он являлся диким красным драконом, но после возрождения в качестве нежити вдвое увеличился в размерах. Полон неиссякаемой ненависти ко всему живому.

Здоровье: 74%

Мана: 12%

У Дрома перехватило дыхание. Он с трудом сглотнул, не в силах отвести взгляд от сообщения. Продолжающий атаковать монстра Оберон, не дождавшись ответа, переспросил:

- Так сколько еще?

- Не знаю... Здоровье до сих пор держится на 74-х процентах...

- Что?!

- У дракона просто дохренища здоровья. Это все, что могу пока сказать. До смерти ему еще очень далеко.

Все нанесенные до сих пор удары отняли не более четверти жизненных сил монстра! Дракон действительно был невероятно живуч.

***

Виид начал приподниматься на руках, но почти сразу же остановился. Что-то определенно было не так. Тело стало невероятно легким, и в руках ощущалась необычайная сила.

- Что?..

Осмотрев себя, он очень удивился: от тела остались одни кости! Не было ни мышц, ни кожи - вообще никакой плоти.

- Я превратился в нежить?!

Виид теперь был простым скелетом, но все же сохранил свой высокий уровень. Столь необычная ситуация напомнила ему эпизод из недавнего прошлого. Такое преображение, скорее всего, стало возможным благодаря странному дару отрицания смерти, что он получил от некромантов после победы над армией нежити.

Только из-за него Виид и смог возродиться, погибнув от Кислотного дыхания дракона.

- Ну, сейчас есть кое-что поважнее.

Отбросив лишние размышления, он огляделся, выискивая своих компаньонов, и вздохнул с облегчением.

Земля вокруг все еще 'полыхала' от кислоты, однако он смог

сквозь дым разглядеть абсолютно невредимую Союн, твердым шагом направившуюся сейчас к дракону. Да и с Альбероном, судя по всему, тоже было все в порядке. Он находился возле небольшой уцелевшей группы, состоящей из священников, торговцев и ремесленников, и старался вместе с ними хоть как-то помочь сражающимся.

И кое-что уже можно было поставить ему в заслугу: благодаря своевременному лечению и благословениям НИПа и других священников большинство воинов смогло выжить.

К тому же Альберон своими действиями, будь то простая наработка навыков или получение очередного уровня, способствовал повышению общественного статуса ордена Фреи. Что играло только на руку Виида, который при возвращении наследника первосвященника мог надеяться на дополнительные очки расположения. В то же время потеря компаньона стала бы для него серьезным ударом.

Исходя из этих размышлений, Виид первым делом быстро перешел на 'шепот':

- Альберон.

Они состояли в одной группе, потому могли связаться друг с другом в любой ситуации. Священник в данный момент был занят лечением раненых, однако ответил на вызов мгновенно.

- Виид, ты жив! Я боялся, что увижу тебя среди погибших.

- Слава богине Фрее, я смог воскреснуть. Если говорить точнее, это произошло благодаря способности некромантов, но я уверен, не обошлось и без божественного вмешательства.

- Все по воле богини Фреи.

- Да-да. Все по воле богини.

Нет ничего странного в том, чтобы немного поддержать взгляды собеседника. Ведь подобное проявление уважения может в дальнейшем оказаться полезным. Даже в самых напряженных ситуациях Виид каждый раз, по привычке, использовал немного лести.

О превращении в нежить он рассказал Альберону сразу же, не откладывая на потом. Утаивая подобную информацию, можно было запросто потерять доверие верного напарника. А это привело бы к тому, что он не стал бы общаться с Виидом в качестве нежити. Но отзывчивый и добрый Альберон принял своего компаньона и таким.

- Как бы то ни было, воспринимай это как приказ старшего группы, - продолжал Виид. - Заканчивай то, чем ты сейчас занимаешься. Здесь слишком опасно.

- Хорошо. Раз ты так хочешь...

- Возвращайся назад. Но только будь осторожен и

постарайся не попасться на глаза монстрам.

Прощаясь, НИП пообещал выскользнуть из зоны сражения незамеченным. Никто не должен был обратить внимание на его исчезновение, поскольку маги и священники для восполнения запасов маны часто уходили в уединенное и безопасное место.

После завершения разговора Виид сразу же связался со своим слугой.

- Золотой.

- Хозяин! Голь-голь-голь!

- Бери Ваиля, и отвезите Альберона в ту пещеру, где мы скрывались.

- Ясно, хозяин!

Теперь о безопасности столь важного НИПа можно было не беспокоиться. Живые скульптуры помогут быстро покинуть долину.

'Я стал нежитью, и святая магия мне все равно уже ничем не поможет...'

Так что даже останься Альберон, сильно изменить текущую ситуацию он вряд ли бы смог.

- Кх-хак!

- Они насылают проклятия!

- Священникам быть наготове.

Сражение не утихало ни на минуту. На людей помимо дракона продолжали нападать темные священники Эмбиню со своими тварями. И мало-помалу Долина смерти превращалась в настоящий ад, полностью оправдывая свое название.

В ситуации, где каждый воин был на счету, своим приказом покинуть битву Виид невольно выставлял Альберона в невыгодном свете. Однако гибель преемника первосвященника могла навсегда подорвать с таким трудом полученные дружественные отношения с орденом Фреи. Это стало бы тяжелым ударом, сродни потере опыта и навыков, не говоря уже о дальнейших сложностях с завершением задания.

Отправив Альберона в тыл, подальше от опасности, Виид вздохнул с облегчением.

- Окно характеристик!

Герой: Виид. Тип: нежить.
Уровень: 319. Класс: Скелет-солдат
Здоровье: 35080, Мана: 28210
Сила: 1050, Ловкость: 969
Живучесть: 713, Мудрость: 663
Интеллект: 655, Боевой дух: 598

Стойкость: 406, Выносливость: 497
Урон: 387
**** В настоящее время активирован навык 'Обмануть смерть'.***

Класс и особые навыки нежити после превращения зависели от развития навыка 'Обмануть смерть'. Тем не менее даже на первых восьми начальных уровнях изменения были существенными.

- Хм, характеристики изменились, - протянул Виид, шевельнув костяной челюстью. - Здоровье, мана, сила и ловкость значительно возросли, как и все, что относится к бою. Зато искусство, лидерство, удача и вера пропали...

И доспехи Даллока, благословленные первосвященником ордена Фреи, теперь, будучи нежитью, использовать стало попросту вредно. Они лишь ослабят новое тело.

- Снять предмет.

Виид разоблачился и аккуратно сложил в рюкзак доспехи. Потом немного подумал и проделал то же и с другой не подходящей для нежити амуницией. Ведь хоть ограничения на ношение оружия, накладываемые классом, и были в большинстве своем сняты, когда его кузнечный навык достиг среднего уровня, сейчас предпочтение лучше отдать другим вещам.

- Предметы с хорошими параметрами - редкость, их следует поберечь.

Выполняя множество заданий от ордена Фреи, Виид всегда старался предельно эффективно использовать имеющееся в наличии снаряжение. Потому сейчас он вынул из рюкзака совсем другую вещь. Посох, выпавший после смерти лича Шайяра!

Дзынь!

Вы вооружились Посохом пророка.
В связи с вашей принадлежностью к нежити изменились свойства используемого предмета, выявив его истинную силу.

После этого сообщения от руки, сжимающей посох, по телу Виида стала распространяться мощная энергия.

- Идентификация!

Посох падшего святого.

Прочность: 90/90. Урон: 79-98

Этот предмет скрывает тайну Гориана, возведенного человечеством в ранг святого. На самом деле тот был настоящим исчадием ада, упивающимся кровью, резней и собственной жадностью. Он заключил в свой посох мощную черную магию.

Требования: классы, связанные с тьмой.

В случае использования священниками или паладинами свойства предмета изменяются.

Эффекты: Вера -600, Обаяние -200, Стойкость +100, Интеллект +80, Мудрость +100.

Магические атаки усиливаются на 35%.

В пересеченной местности затраты выносливости уменьшаются.

Каждое убийство человека повышает вашу дурную славу на 30. А принесение в жертву - восстанавливает здоровье и ману.

Позволяет использовать чёрную магию.

Попав в руки грешников, увеличивает свою силу.

Не каждому владельцу Посох падшего святого раскрывал свои реальные возможности!

Виид был очень доволен.

- Теперь я просто обязан совершать плохие поступки, чтобы использовать все преимущества. Как говорится, 'хочешь жить - умей вертеться'. А то не в меру добреньким людишкам владение и пользование подобным посохом приносит лишь проблемы.

Разве нет множества подходящих случаю цитат, драгоценных жизненных откровений? 'Побеждает тот, кто ударит первым", "ударил раз - ударь другой и будешь доволен", "тебя побьют - потом спать не будешь" или "деньги решают всё". Живешь ты честь по чести или нет, от этого мир вряд ли изменится.

К тому же у Виида имелось еще несколько предметов, которые можно было с пользой применить в его состоянии.

- Идентификация!

Гримуар некроманта, созданный самим Бэрекеном.

Прочность 30/30.

Книга содержит второй по сложности изучения раздел черной магии, повествующий о создании нежити, начиная с простейших и заканчивая высшими

ее формами.

Гениальный темный маг Бэрекен собственноручно составил изучаемый материал так, чтобы он был наиболее легок для понимания. Вот только для создания нежити и управления ею требуется огромное количество маны, потому злоупотреблять полученными знаниями не стоит.

Требования: Профессия - маг. Уровень 300. Мудрость 500. Мана 8000.

Возможна смена класса на Некроманта.

Эффекты:

- сопротивляемость черной магии +25;

- способность вызывать нежить + 2;

- можно вызвать высшую нежить, которая подчинится призвавшему;

- увеличивается 'здоровье' нежити, появляется сопротивляемость святой магии.

- Неплохо.

Перерожденный нежитью Виид, благодаря стечению обстоятельств обладающий характеристиками как скелета-воина, так и скелета-мага, мог пользоваться Гримуаром и активировать все множество записанных кровавыми чернилами заклинаний. Притом книга содержала не только способы создания нежити, но и боевую магию некромантов.

Для начала Виид прочитал все, что связано с созданием костяного дракона.

Записанные непосредственно Бэрекеном пояснения гласили:

Костяной дракон:

Является сильнейшей нежитью. Его создание - предел мечтаний любого некроманта. Для этого необходимы: костяной остов тела дракона и большое количество магических реагентов.

В отличие от нежити типа зомби или скелетов-воинов, которых можно поднять мгновенно, на создание такого монстра требовалось затратить около ста дней. И пусть по сравнению с обычными драконами магическая защита и интеллект у него значительно снижены, зато здоровье и физические возможности потрясают воображение.

Однако что касается слабых мест Костяного дракона…

Виид продолжал внимательно изучать книгу.

Глава 2. Возрожденный

На канале CTS Media шел очередной выпуск программы о Королевской дороге.

Син Хемин и О Чжуван в прямом эфире обсуждали самую свежую информацию по игровым классам.

- О Чжуван, ходят слухи, что теперь при определенных ситуациях появилась возможность получать какие-то уникальные задания. Расскажите об этом поподробнее.

- Конечно. По сообщениям из компании Юникон, постоянно поднимая навыки своей профессии созданием чего-либо, можно заслужить особое задание.

- Что-то вроде специализации для класса?

- Не совсем, есть небольшие отличия. Например, кузнец в результате получит собственную мастерскую!

- Мастерскую? Вы имеете в виду кузницу?

- Совершенно верно. С накоплением профессионального опыта появится возможность ее создать, а также нанять персонал. Ведь до сих пор возведение кузницы являлось прерогативой только королей, дворян или владельцев замков. И игроки могли ею пользоваться, лишь устроившись к ним на работу. Теперь же речь идет о том, что кузнецы с определенным уровнем навыков смогут открывать собственные мастерские.

- И чем больше таких появится, тем легче будет игрокам поднимать уровень мастерства, - понятливо кивнула головой Син Хемин. - Теперь, похоже, ремесленникам есть, к чему стремиться.

- Это отличное нововведение! Многие из них смогут, наконец, осуществить свою давнюю мечту. Но вернемся к нашей беседе о связанных с классами особых заданиях. Дело в том, что никто конкретно не знает, что именно ему выпадет. Приведя в пример кузнеца, я рассказал о возможности создания мастерской. Однако это всего-навсего одна из множества альтернатив. И поскольку тесно связанных с классами заданий достаточно много, даже если вас постигнет неудача, ни в коем случае не следует сдаваться...

О Чжуван, украдкой вытирая пот и поглядывая в плотно исписанный сценарий, все продолжал давать разъяснения, которые длились уже более двух часов!

- О Чжуван, а что произойдет, когда все-таки удастся достичь максимального развития навыков?

- Пока нет никого, кому бы это удалось. По конфиденциальной информации от Юникон, даже не существует

игрока, который смог хотя бы приблизиться к этому статусу. Потому что Королевская дорога - чрезвычайно многопрофильная игра. Кроме того, она приближена к реальности, что значительно усложняет рост навыков до уровня мастера.

- И все же, когда связанные с классом навыки достигнут десятого высшего уровня, игрок получит что-нибудь в награду?

- Высокую репутацию и, если он подданный какого-либо королевства, возможно, даже титул.

О Чжуван старался вести себя непринужденно, как если бы они обсуждали вполне банальную тему. Но Син Хемин все же не упустила быстро промелькнувшее выражение на его лице.

- Хм. Есть ведь что-то еще, верно? Мы работаем вместе уже больше года, О Чжуван, и я успела подметить, что вы начинаете часто моргать, когда пытаетесь скрыть какую-нибудь информацию.

- Ха-ха, действительно? Не замечал.

- Может, всё-таки расскажете, что же именно вам удалось узнать?

- Это не... Я не должен... - попытался уклониться от вопроса О Чжуван, чуть смущенно улыбнулся и... покорно проболтался: - Ну, хорошо. Насколько я знаю, достигнуть звания мастера в выбранном классе - это ещё не предел.

- Что? Но разве для игроков-ремесленников максимальное развитие всех навыков - не потолок для мечтаний?

- Нет. Это станет началом чего-то еще более сложного. Я слышал, что придется, с учетом присущих каждому классу навыков, делать нечто в масштабах целого континента. Если вспомните различные легенды Версальского континента, во многих из них упоминается, что люди, достигшие высокого мастерства, смогли открыть в себе скрытые возможности. И речь идет, конечно же, о каких-то необычных заданиях, связанных с выбранным родом деятельности... Это всё, что могу рассказать. Я действительно больше ничего не знаю.

- Значит, впереди нас ожидает еще много интересного.

- Несомненно. Жаль, что мне самому до уровня мастера еще очень далеко.

- Как и мне, - улыбнулась соведущая. - Чем выше уровень классовых навыков, тем сложнее их повышать.

- Ну что ж, для меня большая честь, что я и сегодня смог пообщаться с очаровательной Син Хемин.

- Ой, спасибо! Я стараюсь держать себя в форме и ем много фруктов.

- Ну, тогда и я непременно куплю фруктов по дороге домой.

Син Хемин и О Чжуван уже потихоньку подводили своим

разговором программу к завершению. В первой ее части многие темы обсуждались совместно с приглашенными специалистами, во второй - освещались последние новости игрового мира. И вот теперь наступил тот долгожданный момент, когда можно было закончить двухчасовой эфир и, наконец, расслабиться.

'Нужно еще успеть подготовиться к предстоящему свиданию с Пэйлом'.

Син Хемин аккуратно сворачивала тему программы, подгадывая удобный момент для её завершения. Как вдруг от продюсера поступило сообщение о продолжении эфира.

'Что?! Время ведь уже подходит к концу...'

На обзорном экране вместо открытой страницы с комментариями зрителей появились кадры сражения Северной экспедиции в Долине смерти. Трансляция шла в режиме реального времени. И если О Чжуван был сбит с толку неожиданным изменением сценария и все еще пытался прийти в себя, Син Хемин, наоборот, отреагировала моментально:

- Как видите, уважаемые зрители, "Вести Версальского континента" делают всё возможное, чтобы порадовать вас и присутствующих в студии гостей. Против обыкновения, мы продолжаем программу и предлагаем к вашему вниманию прямую трансляцию с крайнего севера и наши подробные пояснения к ней. Будьте в курсе самых последних новостей!

К этому моменту и напарник ведущей сориентировался в стремительно развивающейся ситуации: взглянув на разворачивающиеся на экране события, он догадался, о чем идет речь, и сразу же принялся комментировать увиденное.

- Не так давно мы уже заводили разговор о Северной экспедиции. Как вы можете видеть, участники во главе с Обероном, наконец, достигли Долины смерти...

У О Чжувана были довольно обширные связи среди высокоуровневых игроков Королевской дороги. Ему даже удалось заручиться доверием самого лидера Стальной розы, что позволяло получать необходимую информацию об экспедиции из первых рук.

Тем временем с ведущими через наушники связался продюсер передачи и стал быстро вводить их в курс дела:

- Новость от игрока Чейза. Высока вероятность, что в этой долине находятся разорванные бусы ведьмы Сербианы! Это, судя по всему, ключевой элемент в деле избавления континента от аномальной жары. И...

После такого известия усталость, накопившаяся у Син Хемин и О Чжувана за два часа непрерывного эфира, вмиг улетучилась. Являясь ярыми поклонниками Королевской дороги,

они почувствовали небывалый душевный подъем, получив возможность рассказать зрителям и обсудить столь важную новость.

- Как нам сообщили, Северная экспедиция приблизилась к своей цели - нахождению разорванных бус ведьмы Сербианы! Уважаемые зрители, вы можете наблюдать все в режиме реального времени. Трансляция не прервется до самого окончания миссии, вне зависимости от регламентированного для "Вестей с Версальского континента" времени.

Руководство решило не упускать возможность показать зрителям столь горячие новости, даже если передачу нужно будет продлить до рассвета. И хотя эфирное время ценилось на вес золота и было уже строго распределено, высокие рейтинги "Вестей с Версальского континента", по сравнению с другими программами, позволяли при необходимости продлевать его.

Вот потому сейчас Син Хемин и О Чжуван и наблюдали за видео, получаемым непосредственно с игровой капсулы Оберона...

А на экране коренастый гном внимательно следил за проходящим в Долине смерти кровопролитным сражением...

За атаками монстров и тёмных священников ордена Эмбиню...

За внезапно появившимся и набросившимся на участников экспедиции Костяным драконом...

"Пэйл сейчас, должно быть, тоже у экрана..." - мимолетно подумала Син Хемин.

За таким эксклюзивным видео наверняка следит множество игроков Королевской дороги: при показе очень редких заданий или военных действий число зрителей всегда увеличивалось до миллионов. Всего за несколько минут - взрывной рост телеаудитории и десятки тысяч собравшихся на улице перед огромными наружными мультимедийными экранами людей!

На самом деле для ведущих не имело значения, сколько ещё продлится эфир. Ведь они всем сердцем были преданы "Королевской дороге".

- Итак, мы можем надеяться, что участники экспедиции смогут победить дракона и отыскать разбитые бусы ведьмы Сербианы, - улыбнувшись, предположила Син Хемин.

На что О Чжуван согласно кивнул.

- Думаю, у них есть все шансы. Может, гильдия Стальной розы и не справилась бы в одиночку, но с ней в поход отправилось большое количество игроков.

- Да, похоже, они не зря формировали крупномасштабную экспедицию. Тем не менее, господин О Чжуван...

- Да?

- Насколько велика мощь Костяного дракона?

- Ну, если сравнивать с другими известными монстрами, то он чрезвычайно силён. И настолько опасен, что обычная гильдия и не решилась бы противостоять ему. Это как если бы мальчишке, рискнувшему гулять в одиночку по ночной дороге, не посчастливилось нарваться на чудовище. Тут уж терзания о совершённой ошибке не помогут.

- Да уж, столкнуться с драконом ночью... Даже представить такое страшно.

На Версальском континенте в ночное время монстры становились в полтора раза сильнее. Благо большая их часть, как правило, в это время отдыхала. Потому вероятность неожиданного нападения сразу большого числа враждебных существ была очень мала, благодаря чему игроки и могли охотиться.

Но встреча с единственным в своем роде боссом территории в ночное время мало чем отличалась от самоубийства! Даже при наличии каких-нибудь особых предметов, способных повысить шансы на победу, и с учетом удвоенного количества получаемого опыта никто ещё не пытался совершить подобную авантюру.

Тем временем на экране можно было видеть, как Оберон отважно ринулся наносить удары по застрявшему во льдах Костяному дракону. Молот в его руках, словно при колке скал, раз за разом безжалостно обрушивался на тело врага.

Син Хемин в волнении крепко сжала кулаки.

- Надеюсь, что полный лишений нелёгкий труд участников экспедиции увенчается успехом.

- Обратите внимание, маги копят силы для очередной сокрушительной атаки.

- Кажется, они целят в корпус Костяного дракона.

- Возможно, огненная магия?..

- Да! Отряд магов под руководством Дрома начал перекрёстный огонь!

Словно на футбольном матче, Син Хемин и О Чжуван принялись комментировали сражение.

* * *

Виид издали наблюдал за сражением воинов экспедиции с чудовищным монстром.

"Костяной дракон. Он, безусловно, будет пострашнее

Торидо..."

Лорд вампиров, конечно, тоже невероятно сильный противник, способный обращать людей в статуи и использовать разрушительные магические атаки. Но Костяной дракон только благодаря одной своей массе буквально затаптывал огромное количество воинов. Будто слон - муравьев!

- Так просто! Кц-кц-кц-с! - Виид злорадно расхохотался, стуча костяной челюстью.

Хорошо смеётся тот, кто смеётся последним! А ведь после того, как всем стал известен его класс, участники экспедиции потеряли всяческий интерес к неожиданно встреченному незнакомцу. Конечно, некоторые из них, в том числе Оберон, приглашали вступить в гильдию. Но большинство, узнав, что Виид - скульптор, возвращалось к своими делами. Экспедиция к тому времени больше не нуждалась в представителях творческих профессий вдобавок к уже нанятым для создания брони или оружия ремесленникам. И закономерно, отказ таким людям стал обычным явлением. При этом игрокам с высоким уровнем навыков, конечно, оказывали некоторое уважение, но неизменно нанимали только тех, кого считали полезным.

Проще говоря, для организаторов экспедиции все они были разменной монетой, работниками, которых при необходимости можно нанять в любой момент. Так что особого почтения к ним никто не проявлял. И если бесполезным в бою ремесленникам еще уделяли изредка внимание, то о людях творческих профессий даже и говорить не стоило.

Виид вспомнил о поразившем его дыхании дракона.

- А ведь могли бы и защитить...

Во время сотворения монстром заклинания у священников и магов экспедиции была возможность вмешаться. Они смогли бы спасти хоть сколько-нибудь игроков небоевых профессий. Возможно, и Виид бы каким-то чудом выжил. Но, к сожалению, этого так и не случилось, никто даже и не пытался.

- Похоже, чужая жизнь больше не в цене...

Тратить ограниченные запасы собственной маны на защиту не участвующих в сражении людей священники и маги посчитали не только бесполезным, но попросту глупым. Сэкономив таким образом силы, они сосредоточились на поддержке воинов и атаке противника. И хоть такое поведение не являлось распоряжением Оберона, оно стало общим выбором, сложившимся в текущей ситуации. Так что Виид никого особо не винил за это. Все мы люди.

- А Костяной дракон-то очень силён.

С тех пор, как застрявший в земле монстр смог вырваться на

свободу, количество жертв среди воинов экспедиции постоянно росло. На глазах зрителей разворачивалось поистине великолепное сражение!

Особенно заметно в рядах воинов выделялись темные геймеры и МЕЧи.

- Дорогая, мне больно... Умираю, как больно! - 'шепотом' 'кричал' Волк.

Он прорывался сквозь группу темных священников ордена Эмбиню, немилосердно раздавая удары мечом направо и налево.

- Потерпи, потерпи... Ведь наверняка же преувеличиваешь. Соберись! - подбадривала Дэорин, стараясь побыстрее исцелить мужа и его соратников.

Тёмные геймеры вместо того, чтобы опрометчиво кинуться к Костяному дракону, взялись за методичную совместную зачистку долины от остальных монстров.

МЕЧи же предпочли сражаться поодиночке.

- Вот твари!..

- Попробуй-ка это!

Виид перед сражением повысил их урон и уровень защиты, отполировав броню и заточив оружие. Благодаря его помощи эти бравые воины теперь могли вполне достойно противостоять монстрам. К тому же и смекалки им было не занимать.

- 350-тый, берегись!

- Ах ты ж!..

С легкостью ориентируясь в суматохе сражения, МЕЧи грамотно и быстро перемещались, не позволяя себя окружить. Играя на опережение, они навязывали противникам бой один на один и добивали их в неравной схватке даже без поддержки священников и магов!

Видя это, Виид одобрительно кивнул.

- Отлично. Думаю, вскоре и на дракона какая-то управа найдется.

Независимо от того, насколько мощным этот монстр считался, оставалась надежда, что участники экспедиции сообща все же смогут его победить.

Обледенелый северный континент.

Снег в Долине смерти алел от крови убитых костяным драконом людей, но даже это не заставило отступить отважных воинов.

Приободренные их примером, барды с новыми силами принялись исполнять боевые песни. А танцоры закружились в замысловатых па, ошеломляя и завораживая противников. Даже поскальзываясь и падая на лёд, они не прекращали свои танцы.

Шаманы, заклинатели с призванными духами, редкие некроманты - все стремились внести свой вклад в битву.

Представители этих классов оказывали существенную помощь!

Ведь участники экспедиции, несмотря на огромные потери, не собирались сдаваться так просто.

- С монстрами скоро будет покончено, однако все же остается дракон... Если прикинуть, в схватках погибла почти половина бойцов. Однако даже в такой ситуации вполне реально победить, - пробормотал Виид.

Он не собирался встревать до конца сражения. МЕЧи - единственные из присутствующих, кого Виид называл друзьями и за кого мог бы переживать. Но они, по его глубокому убеждению, далеко не те, кому суждено погибнуть здесь, защищая свою жизнь и истребляя врагов.

- В любом случае, в таком виде я и не смогу...

Виид возродился скелетом. И если его ошибочно примут за нежить, ничего удивительного в этом не будет! Но даже умудрись он присоединиться к своим, любое полученное ранение вполне может стать для него последним: лечебная магия священников не поможет, а, наоборот, станет оказывать обратный эффект.

Так что с какой стороны ни глянь, а показываться на глаза воинам не стоило.

Наблюдая из укрытия за происходящим на поле боя, Виид неожиданно воскликнул:.

- Да что она вытворяет?!

Причиной негодования стала привлёкшая его внимание Союн. Несмотря на то, что Костяной дракон являлся невероятно опасным противником, она бесстрашно размахивала мечом в первых рядах сражающихся. И в тот критический момент, когда Оберон почти уступил натиску ящера, девушка, не раздумывая, кинулась в самоубийственную атаку..

Союн, войдя в боевой транс берсерка, неустанно разила крылатого монстра. А воодушевленные ее яростным сражением воины, даже получив огромное количество ран, продолжили биться с удвоенной силой.

Ситуация на поле боя стала понемногу меняться.

***

И вот уже почти ощущая сладкий вкус победы, сражающиеся впереди воины подверглись неожиданному удару в спину от

своих собратьев по оружию. В стройных до того рядах войск поднялся настоящий хаос. Число жертв стремительно росло...

- Ты что творишь?! - слышались удивленные вскрики.

- Прекрати, мы на одной стороне!

- Священники, быстрее, сделайте же что-нибудь! Это наверняка какие-то чары.

Решив, что боевые товарищи находятся под вражеским заклятием, священники попытались исцелить их. Однако атаки не прекратились. И застигнутые врасплох игроки продолжали погибать...

- Исцеление не помогает! - в ужасе вскричали священники. - Они все так же нападают на своих!

Это могло означать только одно: никаких чар не было. Произошло вероломное предательство!

Терос, бывший глава Алых крыльев, поднял меч на недавних союзников. Члены его гильдии только и ждали сигнала. По заранее разработанному плану они приобрели новые мечи, надели простенькую броню, чтобы ничем не выдать себя, а лица спрятали под гримом и накладными усами. И в решающий момент сражения явили свой настоящий облик.

Скинув маскирующую броню и стерев с лица краску, Терос скомандовал, раскрыв истинные намерения:

- Сметайте всех! Костлявая тварь будет наша!

В тот же миг воин-варвар Плайн блокировал находящегося рядом с ним Оберона.

- Что? Какого!..

- Ничего личного, Вы сыграли свою роль. Дальше с костяным драконом будет разбираться гильдия Алых крыльев.

Плайн рубанул мечом, нанося смертельный удар, рассекающий Оберону спину. Идя на битву с драконом тот абсолютно не ожидал возникновения мятежа среди участников экспедиции. Чем и воспользовались предатели, как только подвернулся удобный случай.

От осознания собственной беспечности Оберона затопила обычно не свойственная ему холодная ярость.

- Вы всё это время обманывали нас?! - прорычал он, рухнув на землю.

- Такова жизнь... Мы присоединились к экспедиции и были в каком-то смысле полностью ей преданы. Но пришло время подумать и о себе.

- Чтоб вас!.. Я не сдамся так просто...

Оберон, как истинный воин, пытался собраться с силами и подняться. Но в этот момент на земле рядом с его силуэтом выросла тень.

- Ну, в таком случае придётся тебя убить.

Внушая страх одним своим видом, игрок-убийца Датчанин выхватил ярко блеснувший кинжал:

- Смертельный удар! Паралич!

Судя по всему, кинжал был смазан парализующим ядом, который очень быстро распространился по телу Оберона. Это лишило его всякого шанса на излечение, и теперь он беспомощно лежал на земле, теряя с кровью последние остатки жизненных сил.

Датчанин и Плайн переглянулись.

- Если выживет, я ему не позавидую.

- Никаких 'выживет'! Сейчас не время для риска. Кончаем его.

Ведь беснующийся поблизости Костяной дракон уже не так отвлекал внимание сражающихся. И к умирающему командиру с минуты на минуту подоспеет помощь.

Приняв решение, воины Алых крыльев одновременно взмахнули клинками. И хоть перед ними и был сам Оберон, однако противостоять, будучи парализованным, сразу двум противникам не смог бы никто.

- Трусливые псы! Я отомщу вам... - такими стали его последние слова.

- Командир погиб!

- Его подло убили предатели. Они заплатят за это!

От членов экспедиции не укрылась гибель Оберона. И не прошло и пары мгновений, как в войсках, оставивших истребление монстров, развязалась междоусобица.

Преданные Оберону и союзным гильдиям воины вели ожесточённый бой с людьми Тероса. Тот же, вместо того чтобы драться наравне со своими подчиненными, направился к оставшимся на периферии тёмным геймерам. Они оказались не втянуты в конфликт и как раз решали, что стоит предпринимать.

"Этих вояк не интересует ничего, кроме денег. Я легко смогу склонить их на свою сторону, посулив больший гонорар, чем обещали лидеры Стальной розы".

Официально Алых крыльев больше не существовало, однако костяк гильдии смог сохранить достаточно большое количество нажитого имущества и не был стеснен в средствах.

- Волк, я хочу заключить сделку, - произнес Терос, отыскав среди тёмных геймеров знакомое лицо.

Мятежники познакомились с этим воином при найме команды для выполнения задания уровня "А", связанного с гробницей Царя Скорпионов.

- Присоединяйтесь к нашей гильдии. Экспедицию завершим мы, и если согласитесь помочь, заплатим, сколько попросите. Или отдадим половину трофеев, что выпадут после победы над костяной тварью.

У тёмных геймеров не было причин не доверять словам бывшего лидера Алых крыльев. Живущие и погибающие только ради денег, они всегда были готовы к новой сделке. А таким сомнительным, с точки зрения ведения дел, понятиям, как справедливость или дружба, предпочитали здоровый прагматизм.

Однако Волк, выслушав предложение Тероса, отрицательно покачал головой.

- Думаю, что это невозможно.

- Почему? Что именно вас не устраивает? Я предлагаю союз на более выгодных условиях, чем Оберон.

- Извини. Мы уже получили задаток.

- Тогда...

Четвертый неписаный закон тёмных геймеров гласил: 'Оплаченный договор должен быть выполнен'. Вне зависимости от возможной прибыли или каких-либо других причин.

Не все игроки, конечно, верили ходившим про Ассоциацию слухам. Но, действительно, взятые на себя обязательства тёмные геймеры соблюдали неукоснительно и оплаченных контрактов никогда не нарушали. Ведь утрата доверия и снижение репутации непременно скажутся на количестве заказов и дальнейших заработках. А потому ради завершения текущего контракта нередко приходилось отказываться даже от чрезвычайно выгодных предложений.

Терос и на миг не предполагал, что обзываемые им лентяями, зацикленные только на деньгах наемники могут дать такой ответ. От безмерного удивления у него вытянулось лицо.

- Я могу заплатить ещё больше. В два... Нет, в три раза больше, чем обещано!

- Ничем не могу помочь. Мы связаны обязательствами. В случае расторжения договора... может быть. А пока наш ответ: 'Нет'.

В итоге Терос вынужден был отступиться, так и не сумев перевербовать тёмных геймеров.

- Кхрак, крак-крак, крак! - звонко щелкали зубы, и в мощных костяных челюстях исчезал очередной невнимательный воин...

Большинство высокоуровневых игроков, представлявших основные силы экспедиции, были заняты сражением друг с другом. Этим воспользовались недобитые монстры и крылатый Костяной дракон, которые, получив передышку, восстановили

силы и разошлись не на шутку.

И хоть тёмные геймеры продолжили истреблять тварей, приняв решение игнорировать междоусобную войну и сохранять нейтралитет, устранить их всех своими силами они просто не могли.

- Жалкие человечишки!

- Узрите же нашу силу и склонитесь перед ней!

Монстры вырастали как будто из-под земли и тут же наносили удары по не успевшим среагировать игрокам. Долина смерти для многих в буквальном смысле становилась последним пристанищем. И в какой-то момент баланс сил окончательно нарушился. Преимущество снова оказалось у монстров.

- Проклятье!

- Всё из-за предателей.

Сложившаяся ситуация вынудила войска позабыть про вражду и вновь сосредоточиться на уничтожении монстров. Но момент был упущен. Хуже того, из-за утраты доверия ни о каких слаженных действиях и говорить не стоило. Оставшиеся в живых члены гильдии Стальной розы не могли позволить Теросу и его приспешникам прикрывать их спины, опасаясь повторного предательства. Это чувство глубоко укоренилось в разумах бойцов, мешая сосредоточиться на сражении.

Войска окружили дракона, пытаясь вымотать и убить его чередой непрерывных ударов. В своей жажде завалить, наконец-таки, тварь они были неумолимы. Вот только выживших игроков для этого уже было недостаточно. Так что в конце концов наступил тот момент, когда хлипкий строй воинов был прорван.

- Кх-храк! - распахнулись во всю ширь костяные крылья монстра.

Резкий взмах, и сильный порыв ветра отшвырнул бойцов на приличное расстояние.

- Черт! - выругался Терос, свалившись на землю и спешно пытаясь подняться на ноги.

И вдруг застыл от ужаса.

Темные провалы глазниц дракона вспыхнули ярким огнем. Костяная грудь приподнялась, словно глубоко вбирая в себя воздух. А затем зверюга вытянула шею и, разъявив пасть, с силой выдохнула.

В тот же миг Тероса и воинов накрыло мощной едкой волной.

- А-а-а-а-а!

- Спасите!

- Кожа... Моя кожа слезает!

Дракон использовал свое самое разрушительное оружие -

Кислотное дыхание!

Подстегиваемые криками, священники, маги и заклинатели общими усилиями пытались помочь войскам.

- Отражающий щит!

- Уклонение!

Маги мошкарой слетались к ищущим спасение людям, спешно читая защитные заклинания. Сумей они дружно создать единый магический щит в момент драконьего выдоха, может, и смогли бы отразить атаку, но растерялись и упустили такую возможность.

Волна ядовитого воздуха пронеслась по полю сражения, сметая все на своём пути. Лишь немногие бойцы смогли унести ноги и отделались тяжелыми повреждениями. Те же, кому не посчастливилось угодить прямо в эпицентр, были обречены. Их тела прямо на глазах чернели и высыхали, здоровье снижалось в бешеном темпе. И это были далеко не единственные последствия.

- Исцеляющая длань!

- Заживление!

- Восстановление!

Священники сразу же принялись накладывать лечебные заклинания, перво-наперво восполняя раненым стремительно утекающие жизненные силы.

- Противоядие!

- Очищение организма!

Несколько священнослужителей в это же время активно занялось нейтрализацией действия кислоты. Благодаря их стараниям многим заработавшим сильное отравление и ожоги воинам удалось выжить.

Тем не менее положение участников экспедиции становилось отчаянным. В живых осталось всего около четырехсот человек. С одной стороны, вроде бы и немало. Однако, чтобы противостоять Костяному дракону, этого было явно недостаточно. Поскольку большинство выживших относилось к классам, не приспособленным к контактному бою. Лучники, барды и танцоры, священники и маги… Все с показателями физической силы не больше, чем у бесплотных духов!

- Ну вот, опять! Да что ж так не везет… - сплюнул от досады Волк.

Недавно он уже погиб при выполнении крупного задания. И хоть такой вариант был предусмотрен, и ему выплатили приличную компенсацию, для тёмного геймера смерть сама по себе означала большие потери! Так что Волк и другие нанятые

члены Ассоциации, преимущественно молодежь, улучив момент, собрались вместе, чтобы перекинуться парой слов.

- Что будем делать?

- По условиям соглашения, бежать мы не можем.

- Ну, тогда...

- Выбора нет. Нам остается только показать этим лентяям, что такое настоящий бой!

Уже давно темные геймеры не испытывали таких ощущений, когда от предвкушения боя и бешеного азарта буквально вскипает кровь. И пусть они играли ради получение прибыли, мир Королевской дороги все так же пленял их сердца. Если бы это было не так, никто из них не смог бы заниматься столь неблагодарной профессией так долго. Ведь в жизни, наполненной сражениями с монстрами, очень мало времени остается на отношения и семью.

И сейчас, в смертельной битве с костяным драконом, не жажда наживы, а именно потаенная любовь к игре заставляла их столь яростно сражаться с противником

- Ах ты ж!..

- Добивай его!

- Руби! Руби!

Бросив заниматься мелкими монстрами, тёмные геймеры в неистовстве атаковали дракона.

- Йо-хо-о!

-Отлично! Что, тварь, жарко?!

Они смеялись, когда какой-нибудь из ударов костяной зверюги их достигал. Поднимались и, будто какие-то зомби, вновь нападали, полностью игнорируя нанесенные раны. Вот такими вот были эти 'обычные наемники'!

МЕЧи в то же самое время занимались оставшимися монстрами, сражаясь в непосредственной близости от магов и священников. Им так ни разу и не выпало шанса показать свой коронный прием: перемещение в бою группой из нескольких десятков человек, действующих, как единое целое.

Сражение опять набирало обороты, и среди МЕЧей вскоре стали появляться первые раненые и павшие.

Увидев это, Виид мигом позабыл о решении не вмешиваться.

- У меня просто нет выбора.

Он не мог допустить этих смертей. Но сначала, перед тем как начать действовать, обратился по 'шёпоту' к одному из своих знакомых.

- Друг 16-ый МЕЧ.

- О? Виид?

Несмотря на яростное сражение, МЕЧ ответил довольно спокойным тоном. Он был самым старшим среди присутствующих учеников школы меча, но к пострадавшему в самый разгар хаоса Вииду обращался подчеркнуто уважительно.

- Ты же совсем недавно под дыхание дракона угодил. И не умер?

- Умер. Не буду вдаваться в подробности. Важно лишь, что я здесь. И иду к вам на помощь. Так что отступите, для начала, немного назад.

- Что?.. Не спеши! - Ответ 16-го был несколько неожиданным. - Во-первых, подожди, пока я не умру.

- Зачем?

- Ну... Когда ещё выпадет шанс показать себя в столь выгодном свете перед девушкой?..

Позади МЕЧа, прикрытая его широкой спиной, стояла очаровательная священнослужительница. Трясясь от страха, она раз за разом накладывала на него заклинание исцеления. На храброго воина, того, кто на свой страх и риск встал на её защиту в месте, полном опасных, голодных и невероятно ужасных монстров!

Укрепляя рыцарский образ, 16-тый МЕЧ решил 'пожертвовать собой ради прекрасной дамы'. Фактически, в любой другой ситуации его неуклюжей игре мало бы кто поверил. Даже товарищи уже поглядывали недоуменно и не могли понять, как он умудрялся так глупо подставляться.

Но вот, наконец, настал момент, когда МЕЧ 'героически пал в борьбе с силами зла'. Из-за полученных ран его здоровье достигло той критической отметки, когда даже лечебные заклинания оказывались бесполезны.

- Я умираю... Так жаль... Жаль, что моих способностей не хватило на большее.

- О, нет, что вы! Вы сделали всё возможное!

На поле боя проявленная ближним забота становится особенно ценна. А если этот человек погибает...

Девушка не могла оторвать взгляд от смертельно раненного бойца. Глаза священнослужительницы наполнились готовыми вот-вот пролиться слезами.

- И все же... Несмотря на все, я сохраню в сердце каждый миг нашей встречи. Но когда-нибудь... я ведь смогу вас увидеть вновь?.. Вы позволите?

16-тый готовился к этому моменту несколько дней. Подобной хитрости он научился у заядлого ловеласа Зефи. Может, своим поступком воин и не зажег в душе девушки пламенную страсть. Но тихое признание в столь трогательный

момент помогло добиться нужного эффекта.

- Да, меня зовут Ливиан.

- А я - 16-тый МЕЧ.

Регистрация нового друга!

На пороге смерти МЕЧ под номером шестнадцать достиг, наконец, желанной цели.

"Отлично", - кивнул Виид и поднялся со своего места.

Существо, целиком состоящее из одних костей, - только голый скелет!

В таком образе он не спеша и направился в сторону сражающихся.

Глава 3. Призыв нежити

- Виверны, ко мне! - решительно скомандовал Виид, покрепче сжав одной рукой Посох падшего святого, а второй - Гримуар некроманта Бэрекена.

И Ваилю, Вадулу, Васаму, Вао, Ваюку и Вачилю пришлось откликнуться на его зов.

- Апчхи!

- Как холодно...

- Нельзя игнорировать призывы хозяина. Не к добру это, не к добру...

Ледяной северный ветер крепчал, становясь над самым сердцем долины по-настоящему пронизывающим. Даже в своем нынешнем обличье Виид, боясь замерзнуть, не решился бы там оказаться! Но драконы летели, все сильнее дрожа от холода. Хотя если бы не надетая на них теплая одежда из волчьих шкур, они при всем желании не смогли бы приблизиться.

При виде виверн у оставшихся в живых участников экспедиции совсем опустились руки.

- Еще драконы?!

- И даже шанса на побег не осталось...

Однако прошла всего пара мгновений, и лица отчаявшихся людей приняли удивленное выражение.

- Что?! На них, похоже, что-то надето! Разве драконы носят одежду?

- Подождите, а вам они не кажутся знакомыми?

- Угловатые морды, короткие шеи, большие круглые животы... Да, где-то я такое уже видел...

- В Землях отчаяния!

- Точно! Во время сражения орков с Армией бессмертных.

- Но тогда получается...

- Это виверны Виида! Он здесь!

Люди возликовали. Они не смели и надеяться, что кто-то придет к ним на помощь. А тем более такой прославленный по всему континенту авантюрист. Который как раз вышел встретить своих созданий.

- Не упускайте добычу! - подстегнул он кружащих в небе слуг к активным действиям.

И виверны стали нападать на монстров, тщательно избегая участков с большим скоплением людей. Золотой человек же, восседающий на спине одной из них, начал метко выцеливать руководящих вражеским войском темных священников. Теперь

сражение главным образом сосредоточилось в той части долины, где оборонялись МЕЧи, священники и маги.

Виид же тем временем раскрыл книгу некроманта Бэрекена. Артефакт, игравший в решении сложившейся ситуации главную роль. Ведь для победы над монстрами требовались еще союзники. И вот их-то с помощью Гримуара можно было обрести в достаточном количестве.

- Неприкаянные души! Восстаньте же для отмщения убившим меня! Воскрешение мертвых!

Стоило затихнуть последним звукам произносимого заклинания, как обледенелая почва под ногами сражающихся окрасилась в черный цвет. А потом из-под земли стали медленно выбираться зомби, упыри и скелеты!

- Кие-хо!

- Уо-о-о!

Пошатываясь, в центре Долины смерти поднялись целые полчища нежити, ожидавшие команды своего повелителя. И она вскорости последовала. Указав рукой на монстров, Виид прокричал:

- В бой! Убить их! Они - ваши враги.

- Гха-ах. Убить!

Повинуясь приказу, ожившие мертвецы, скрипя суставами и гремя костями, неторопливо заковыляли в сторону монстров и священников ордена Эмбиню. Перемещаясь по скользкому льду какими-то неестественными, дергаными движениями, они часто падали и не всегда могли снова подняться. Однако, обладая невероятной силой и острыми когтями, пусть и медленно, поднятая армия неумолимо продвигалась вперед.

- Виид призвал нежить!

- Она атакует монстров!

Участники экспедиции пришли в замешательство. Ведь нежить - враг всего живого. До этого она всегда была для них лишь объектом истребления, а не союзником.

Все знали о появившемся классе некроманта. Но выбравших его игроков до сих пор было невероятно мало. Поэтому впервые наблюдающим призыв людям оставалось лишь изумляться.

- Вызываю Рыцаря смерти Ван Хока! Вызываю лорда вампиров Торидо! - кликнул Виид своих слуг.

И через мгновение они уже стояли рядом.

- Господин, сегодня твой вид воодушевляет, - не успев появиться, рассыпался в комплиментах Ван Хок.

Он как нежить испытывал чувство духовной близости к перерожденному Скелетом Виду. Но тот уже знал все его уловки на зубок.

- Рыцарь смерти!

- Да, господин? Что прикажешь? Я не пожалею жизни, чтобы добыть головы твоих врагов, - уверенно произнес обычно любивший попререкаться слуга.

Но Виид покачал головой.

- Не сейчас. Просто сними и отдай мне свой шлем.

- ...

- Ты не слышишь? Дай мне свой шлем. Его надену я.

Поведение, достойное как минимум пятого места по шкале подлости! Отбирать то, что сам же когда-то и отдал! Тем более что и изначально эта вещь принадлежала Ван Хоку.

- Но он мой... - Рыцарь смерти упорствовал, пытаясь сохранить свое законное имущество.

В ответ на это Виид сжал кулаки и, прищурившись, с угрозой произнес.

- Мне отобрать или сам отдашь?

Его терпение подходило к концу.

- Повторять не буду!

- Я... отдам, - выдавил Ван Хок, а затем быстро снял и протянул своему хозяину шлем.

Со стороны могло бы показаться, что этот разговор - простое запугивание. Однако Виид всегда придерживался принципа 'раз сказал, значит, сделал'. Кроме того, достигнув в ремесле звания мастера, он продолжил совершенствовать другие навыки и мог выстоять даже в многодневном бою! Такому человеку лучше не портить настроение.

- Не волнуйся. Я его верну. Иди, сражайся.

- Хорошо, господин! - покорно кивнул Ван Хок и выбрал для нападения группу священников ордена Эмбиню.

Виид же тем временем оглянулся и отыскал взглядом лорда вампиров.

- На тебе Костяной дракон.

- Хорошо.

- Главное, не сосредотачивайся на одной атаке, уделяй больше внимания обороне. Излишний героизм ни к чему.

Торидо лишь едва кивнул в ответ и, призвав своих соплеменников, в соответствии с полученными наставлениями, отдал приказ вступить в бой.

- И не забывайте, дети мои, прямое столкновение не для нас. Мы - аристократы ночи!

- Да, лорд!

Молодняк вместе со своим предводителем обернулся летучими мышами. Большими летучими мышами-вампирами с очень острыми клыками!

Взмахнув черными крыльями, они вдохновенно ринулись в атаку на огромного Костяного дракона. Может, Торидо и его птенцы и не смогут победить такого противника, но их действия, по крайней мере, помогут выиграть время.

Виид же водрузил на голову магический шлем Ван Хока.

"Да, долго я его не надевал".

Шлем был выкован из проклятой стали. Вокруг прорезей для глаз находились небольшие инкрустации, отливающие коварным блеском, отчего казалось, что глазницы горят адским пламенем.

Этот артефакт Виид получил в качестве трофея, победив Рыцаря смерти в небесном городе Лавиасе. Какое-то время он постоянно им пользовался, а не так давно даже облагородил мифрилом и черной сталью, усилив магические свойства. И хоть впоследствии все же вернул шлем Ван Хоку, считал себя вправе требовать его при необходимости.

Сила используемой вами тёмной магии увеличена.

Близость с нежитью +10

"Так, посмотрим. Маны осталось ещё довольно много", - стал прикидывать Виид.

Самым доступным для него заклинанием был призыв нежити первого уровня. На подъем каждой сотни тел требовалось около четырех тысяч единиц маны. Но здесь свою роль сыграл Посох падшего святого, частично компенсировав затраты. Именно благодаря его влиянию получился такой потрясающий эффект.

Виид решил подобным образом израсходовать всю ману.

'У меня как Скелета-воина наиболее сильная сторона - физическая мощь. Так что и без магии как-нибудь разберусь".

Он вновь раскрыл Гримуар, однако теперь использовал призыв нежити второго уровня:

- Вернитесь на землю, по которой когда-то ступали. На территорию, отмеченную тьмой. Гнилую землю, впитавшую черную магию. Нежить, восстань!

Посох падшего святого завибрировал в его руках. Словно в ответ на это, в месте, куда был направлен взор Виида, зашевелилась земля, выпуская на свет огромное количество мертвых. И у каждого из них отсутствовала одна важная часть тела - голова. Это были Дуллаханы, духи, вселившиеся в доспехи. Очень хорошие воины.

Помимо них поднялось также и несколько Скелетов-магов.

Истратив большую часть имевшегося запаса маны, Виид,

благодаря влиянию магического шлема Ван Хока и Посоха, смог поднять сильную, неподвластную обычным заклинаниям нежить. На его зов из земли выбирались сотни, тысячи восставших мертвецов. Настоящий легион нежити!

Оставалась малая толика маны - не более двухсот единиц, - когда шлем на голове Виида озарила еще одна магическая вспышка.

- Сражайтесь! Оберните свою ненависть против врагов моих!

Виид использовал Рев льва, доступный только высокоуровневым игрокам, и исчерпал остатки маны. Нежить сразу же послушно напала на Костяного дракона и других монстров.

Зомби неутомимо атаковали, даже несмотря на переломы костей и утерю конечностей. Упыри накидывались на врагов, крепко вцепляясь в их тела своими когтями, а Скелеты-воины и Дуллаханы ловко орудовали мечами.

- В а-та-ку!

- На не-при-я-те-ля! - то и дело раздавалось в их рядах.

Среди призванных Виидом оказалось даже несколько низкоуровневых боссов!

Мощь Дуллаханов и Скелетов-магов впечатляла. Участники экспедиции были попросту ошеломлены, впервые узрев истинную силу некромантии.

- Просто нет слов!

- Столько нежити...

Восставшие мертвецы сражались, не оставляя противнику и шанса на сопротивление.

Среди участников экспедиции нашлись и такие, кто ни разу не встречал в игре нежить. И сейчас они с широко раскрытыми глазами оглядывались вокруг.

- Вам внешность некоторых оживших трупов не кажется знакомой?

- А? Да, что-то такое есть...

- Вон, смотри, это, случайно, не Оберон? - указал один из воинов на безголовый труп очень маленького роста, который, не обращая внимания на получаемый урон, напирал на противника.

Заклинание призыва, наложенное Виидом, воздействовало лишь на те объекты, что находились непосредственно в этой части долины. Другими словами, если бы здесь не оказалось погибших, эффективность некромантии не была бы столь высокой.

В результате нежитью восстали даже павшие недавно участники экспедиции. Фабо и Гастон, например, стали зомби и ковыляли сейчас на негнущихся конечностях в сторону врага.

Несмотря на отсутствие явных отличий, их вновь ожившие тела не сохранили былые навыки.

- А там кто такие?

Внимание воинов привлекли восставшие мертвецы, облаченные в ржавую броню старого образца. Это были солдаты и рыцари давно исчезнувшей империи Нифльхейм. Покоившиеся до сих пор в Долине смерти, они также были призваны Виидом.

- Гха-а-а...

Мало-помалу нежить загоняла перепуганных монстров в угол.

И Виид, затаив дыхание, стал ожидать появления окон сообщений.

Дзынь!

Вы получили опыт.

Дуллаханы под вашим руководством одержали победу над священниками ордена Эмбиню. В связи с этой невероятной победой репутация увеличена на 1.

Скелеты с успехом отбили вражескую атаку.

Упыри оказались частично уничтожены.

Остаток маны Скелетов-магов составляет 35%

Затраты на следующий призыв мёртвых будут уменьшены наполовину.

Призванная нежить отличалась от оживленных Виидом работ.

Скульптуры не требовали дополнительных затрат маны. Оживлённые однажды, они в дальнейшем существовали и

действовали самостоятельно. Что являлось одной из их сильных сторон.

Нежить же была несколько слабее, но превосходила количеством, создаваемым за раз, и доступностью призыва: заклинание можно было использовать в любом месте с захоронением тел. К тому же существовала значительная разница и в затратах: воскрешение потребляло лишь очки репутации и немного опыта.

Однако класс некроманта, в сравнении со многими другими, требовал от игроков способности быстро оценивать ситуацию, а также, что немаловажно, умения чётко формулировать задачи. Только тогда армия нежити была наиболее эффективна.

К счастью, Вииду удалось поднять несколько существ уровня босса, что частично взяли руководство мертвыми на себя.

- Подчинение!
- Взрыв трупа!
- Костяной щит!

Скелеты-маги беспощадно взрывали находящихся на переднем фланге живых мертвецов, отчего окружившие тех противники разлетались во все стороны. А Дуллаханы, объединившись с оставшимися Упырями, яростно бросались в образовавшуюся брешь.

Их поведение даже отдаленно не напоминало человеческое. Когда после падения все попытки вновь подняться оказывались неудачными, они ползли по льду, неумолимо продолжая стремиться к цели и вцепляясь в ноги врагам!

Безжалостность и неутомимость армии нежити устрашали. Мертвые шли напролом, влекомые одной лишь жаждой убийства.

* * *

Зал славы Королевской дороги!

Слухи распространялись с быстротой молнии. Уже сотни тысяч зрителей наблюдали через интернет за ходом событий. Но судя по ежеминутно растущему количеству просмотров новостей и подключений к онлайн-трансляции, телеаудитория вскоре могла достигнуть нескольких миллионов человек. А возможно, даже перевалить за десятимиллионный рубеж!

- Сражаются против Костяного дракона.
- Похоже, на континент все же вернётся прохлада.
- Ура, поскорее бы!

Народ неотрывно следил за развитием событий, с удовольствием оставляя комментарии. Время шло, и в какой-то момент всех неприятно поразило поведение Тероса и его приспешников. Если бы их предательство произошло в любом другом месте, это не вызвало бы такую волну негатива. Но оно повлекло за собой череду круто изменивших ход сражения событий.

И началось с подлого убийства кумира многих игроков - Оберона.

- Вот же гады!

- Чего эти трусы вообще туда поперлись?

- Идиоты.

- Отбросы общества!

Гибель каждого убитого в спину бойца провоцировала вспышки гнева у зрителей. Борьба за власть не являлась чем-то особенным - как говорится, 'историю пишут победители'. Однако применявшиеся Теросом и его приспешниками методы были абсолютно неприемлемы. К тому же в результате задание могло оказаться провалено, и жару на континенте пришлось бы терпеть еще неопределенно долгое время!

В интернете размещались сотни тысяч возмущенных комментариев. Некоторые люди от досады даже прекращали смотреть трансляцию!

И в момент особенного накала страстей на поле боя появился Он...

- Э... Э... Это Виид! Из 'Земли Магии'!

- Он привёл за собой нежить...

- Нет, гляди, он сам ее создает!

Народ пришел в настоящий восторг. Мгновенно повсюду в разговорах и сообщениях зазвучало одно и то же: 'Виид! Это Виид!'

Имя, уже давно ставшее известным и используемое множеством игроков.

Однако истинный его владелец - единственный и неповторимый, лучший игрок 'Земли Магии', сумевший продать свой аккаунт более чем за три миллиона долларов. Знаменитый воин, победивший в 'Королевской дороге' клан вампиров и Армию бессмертных. Одним своим появлением он вызвал огромный ажиотаж среди зрителей.

* * *

Призванная Виидом армия нежити рвала зубами и когтями оставшихся священников Эмбиню и их приспешников.

- В атаку! Убить их! Стереть с лица земли! - кричал Виид, указывая на монстров.

Вы получили опыт.

Подчиненные вам Упыри добыли 3 золотых и 15 серебряных.

Дуллаханы заполучили ветхую ткань.

От Скелетов-магов получен пакет красных лечебных трав.

За монстров, уничтоженных мертвецами, он получил неплохое вознаграждение. И значительное увеличение опыта: каждая победа нежити давала столько, что с одиночной охотой и не стоило сравнивать.

"В конце концов, этот класс просто предназначен для войны!"

Казалось, будь возможность, у Виида навернулись бы слёзы на глазах. Он испытывал почти отеческую гордость, наблюдая за темпами роста показателей.

'Я создал истинных воинов!'

Быть некромантом нравилось Виду всё больше и больше. Этот класс по скорости накопления опыта имел четырехкратное преимущество перед всеми остальными. Правда, только в моменты ведения военных действий.

В остальное время некромантам, большинство из которых было одиночками, приходилось совсем нелегко. Ведь основа их деятельности - создание нежити. Для этого требовалось обладать хоть немного магическими способностями, а главное, суметь заполучить исходный материал - тела павших!

Поначалу, чтобы оживить хотя бы один труп, некроманты тратили немало собственных сил и здоровья. Как, например, священники или паладины в особо тяжкие моменты. Но

постепенно, с каждым следующим воскрешением расходы уменьшались, и работать становилось все легче.

Конечно, со временем вложенная в нежить энергия, что поддерживала ее существование, иссякала. Мертвые возвращались к своему первоначальному состоянию. И повторное их поднятие требовало уже несравнимо большего количества маны.

Неудивительно, что в результате некроманты постоянно вели в бой своих созданий. Череда сражений утомляла, однако позволяла легко обзавестись свежими телами. И скоротать время, ожидая, пока восстанавливается запас маны.

Кроме всего прочего, для некромантов имели значение не только прижизненные характеристики тел, но и сохранность используемого материала. Так, например, из игрока, перевалившего за трехсотый уровень, даже при низком значении его навыков могла получиться очень сильная нежить.

'Рыцари смерти, Баньши, Привидения, Духи... Было бы здорово призвать подобных монстров..."

Переродившись, Виид обрел магические способности и мог теперь оживлять простых мертвецов 1-2 уровня. Однако истинные некроманты обладали куда более широкими возможностями! И только им был доступен призыв высшей нежити.

Несмотря на это, поднятые Виидом мертвые демонстрировали невероятную активность. А все благодаря превосходному исходному материалу: нежитью стали погибшие участники экспедиции, их враги и даже солдаты времён империи Нифльхейм. Восставших набралось вполне достаточно для противостояния, даже учитывая то, что с каждым монстром они могли справиться, лишь нападая по трое-четверо.

- А ведь убитых ими тоже можно будет призвать

Чем дольше длилось сражение, тем больше набиралось свежего материала для создания нежити. Да, класс некроманта, определенно, имел свои преимущества.

- Ничего себе!

- Так то существо - Виид?

Участники экспедиции с нескрываемой завистью поглядывали в его сторону. В их представлении, он олицетворял образ истинного авантюриста Версальского континента! Никогда не пасующий перед трудностями, независимо от сложности задачи. Как же не восторгаться подобным человеком?!

- Хм.

Виид же, скрестив на груди костяные руки, пристально наблюдал за ходом сражения. Если, конечно, так можно было сказать о том, у кого вместо глаз темнели пустые глазницы.

- Охо-хо! Моя нежить отлично дерётся!

Среди непрекращающегося сражения он стоял со спокойным и надменным видом. Чем, разумеется, привлекал внимание. Всех и каждого стала интересовать его роль в происходящем! И начавшиеся пересуды вскоре достигли ушей Виида.

- А почему, собственно, он - Скелет?

- Не знаю. Может, умудрился заполучить проклятие?

- Вряд ли. Для проклятия слишком уж все хорошо складывается...

- В любом случае, думаете, он и дальше станет использовать черную магию?

- А как же! Сами же видели, насколько он силен в некромантии.

- Если это действительно Виид, то гарантирую незабываемое зрелище!

Самого же Виида подобные речи откровенно нервировали. Так как после услышанного он не мог позволить раскрыться тому факту, что полностью исчерпал свои запасы маны.

"Блин, даже навыки некроманта использовать не могу... '

От стиснутого с досады Посоха падшего святого вновь пришла волна силы.

'А, достали! Чтоб они вечно маялись за каждую их глупую мысль!'

Взяв посох наизготовку, Виид метнулся в гущу сражения.

Па-ба-ба-бах!

В его руках это оружие двигалось как живое, без усилий 'стирая' монстра за монстром. Подобную технику можно назвать невероятной. Вспышки так и мелькали перед глазами участников экспедиции. Если меч мог только разрубать тело противника, то посох - буквально разрывал на кусочки. Ударная сила артефакта в разы превосходила любой меч!

Виид истреблял монстров в неисчислимом количестве.

"Опыт! Мне нужно зарабатывать очки опыта..."

К нему перешли все добытые нежитью предметы и деньги. Но каждый убитый ею монстр - это половина навсегда потерянного опыта. Потому Виид и стал присматривать для себя противников. Но только тех, жизнь которых и так уже висела на волоске! Выдающаяся и уже не раз использованная тактика!

Из всех выбранных противников разве что пара-тройка попыталась оказать достойное сопротивление, но и они вскоре пали. А Виид продолжил носиться по полю боя, словно ураган, оставляя за спиной лишь останки монстров.

'Так или иначе, а я уже погиб из-за Костяного дракона и теперь просто обязан вернуть весь утерянный опыт'.

Даже трудно выразить, насколько огромными были потери ценных навыков. И чтобы поскорее компенсировать ущерб, Виид решил выбрать такую спорную тактику.

- Это и в самом деле Виид!

- Но он же раньше не владел подобной магией...

- Гляди! Опять сместился и добивает очередного монстра!

- Не знаю, насколько он силен в магии, но вот что касается сражения...

- Какой же у него уровень?

В глазах немногих выживших участников экспедиции теперь светилось обожание. Ведь там, где побывал Виид, количество монстров значительно сокращалось. Создавалось впечатление, будто их сметало порывом ветра. Он с поразительной легкостью управлялся с посохом. Тот невесомо порхал в его руках, казалось, даже не касаясь ладоней, и в каждое мгновение изменял свое положение, чтобы нанести или отразить удар.

Казавшиеся нескончаемым сражение потихоньку затихало. И хоть Виид, фактически, занимался лишь тем, что добивал уже доведенных нежитью до изнеможения монстров, со стороны всё, конечно же, выглядело совершенно иначе.

- И правда, силён!

- Невероятно крут в бою!

Члены экспедиции не могли сдержать восторженные крики, когда на их глазах Виид проводил множество впечатляющих боевых приемов, один сложнее другого.

Он использовал Посох падшего святого как оружие высшего уровня. А вкупе с вложенной в атаку неимоверной силой перерожденного Скелетом, тот при соприкосновении с телом врага каждый раз порождал вспышки.

Виид демонстрировал недосягаемое для обычного воина мастерство. Он мог одним ударом отбросить священников ордена Эмбиню аж на 30 метров!

Совсем немного осталось до полного краха неприятеля. Многие Дуллаханы уже опускали мечи, не находя себе противника.

Подметивший это Виид, не желая упускать драгоценный опыт, отломал у себя ребро и, выбрав цель, выкрикнул:

- Метание кости!

Он произвел удар острой костью! Использовал прием, доступный только Скелетам-воинам, одним из которых как раз сейчас и являлся. И осколок, кинутый с огромной силой, достиг своего адресата, мгновенно оборвав его жизнь.

Вы использовали часть своего тела.

До момента восстановления реберной кости будут понижены:

Урон - на 1,3%

Защита - на 2%.

Виид еще быстрее заметался по полю боя. Орудовал посохом, метал кости, собирал выпавшие с монстров предметы... И, конечно, не забывал управлять армией нежити. Словно шквал ветра, он сметал всех врагов на своём пути!

МЕЧи и пришедшие, наконец, в себя участники экспедиции тоже вступили в бой. Совместными усилиями они добили немногочисленных священников Эмбиню и Солдат ада. На этом с монстрами вроде как было покончено...

- Кр-ра-а-а! - послышался оглушительный рев.

Но оставался еще босс Долины смерти - Костяной дракон!

Атакующие его птенцы Торидо несли колоссальный урон. От призванных вампиров не осталось и половины! Однако несметное количество бродящей по земле нежити в битве с летающим монстром особой помощи оказать не могло. А у измотанных тяжелыми сражениями остатков экспедиции уже совсем не осталось сил...

Виид же мучился сомнениями.

"Может, сейчас лучше отступить?"

Подходящее место на примете уже имелось - пещера со скульптурой. Можно было не рисковать и вернуться туда, оставляя Торидо прикрывать отход.

"Но в этом случае я никогда не узнаю, что случилось с воинами империи Нифльхейм в Долине смерти".

Необходимость выполнения задания связывала его по рукам и ногам. А для этого нужно было любыми способами выяснить правду о произошедших когда-то событиях!

К тому же в том месте, откуда появился дракон, виднелся вход в пещеру. Возможно, именно в её недрах и сокрыта тайна. Но миновать крылатого монстра и пройти туда незамеченным - непростая задача. Потому как Костяной дракон, пусть и занятый сражением, ни на минуту не оставлял вход без внимания. И даже если каким-то чудом удастся проскочить внутрь, выбраться обратно будет невозможно.

"Если отступить сейчас, то другой такой возможности может и не представиться. Значит, придется заняться костяной тварью!" - принял решение Виид.

Ещё ни разу до сих пор он не отступал в бою с монстрами.

Даже в самых трудных и изматывающих сражениях никогда не сбегал, а всегда смело смотрел в лицо врагу. И сейчас воинственный дух не давал Вииду покоя, заставляя быстрее бежать по жилам кровь, отчего бросало в жар, даже несмотря на суровые погодные условия Северного континента.

"Ладно, посмотрим".

Виид проверил количество накопленной маны. Во время боя он делал упор в основном на физические атаки, сведя ее расход к минимуму. Благодаря чему удалось восполнить около сорока трех процентов.

- Окутанное мраком. Созданное, чтобы пронзать сердца врагов. Явись, Копьё тьмы!

Отложив Гримуар, Виид вытянул в сторону руку, и мгновение спустя его ладонь сжала возникшее из ниоткуда длинное копье. Напитанное черной магией, оно испускало зловещий туман.

Призыв этого магического оружия являлся самым мощным заклинанием из доступных в настоящее время. А также и невероятно затратным: оказалось израсходовано более половины накопленной маны.

- Вперёд! - скомандовал Виид собравшейся подле него нежити, наконечником копья указав направление атаки.

Туда, где с главным боссом продолжали сражаться Торидо, Союн и несколько оставшихся в живых тёмных геймеров.

Вызов брошен.

Остается всего-ничего - убить Костяного дракона...

Глава 4. Преимущество искусства нападения

Пш-ш-шу-у-ух!

Разрезая в полете воздух, испускающее тьму магическое копье прошло сквозь крыло Костяного дракона, который тут же взревел от неожиданно пронзившей его боли:

- А-а-ао-окх!

- Это только начало, - ухмыляясь, произнес Виид.

Он наслаждался мыслью о том, что все враги повержены, а оставшийся в одиночестве Костяной дракон стонет от боли.

Отчаяние противника - это второе оружие в умелых руках!

Несомненно, холодная, натянутая ухмылка уже стала неизменным атрибутом физиономии Виида. Но поскольку в данный момент он был Скелетом и изобразить ее, конечно же, не мог, Виид просто рассмеялся, широко раздвинув костяную - уж точно зрелище не для слабонервных! - челюсть.

- Хы-хы-хы-хы! - разнесся по долине его хриплый смех.

Затем Виид извлек из сумки бутыльки красного цвета. Зелье быстрого восстановления, то, что он насобирал при охоте на Троллей, и без которого так сложно сохранить жизнь в критической ситуации.

- Братья МЕЧи, давайте ко мне.

В живых оставалось еще около пятидесяти пяти МЕЧей, живучести которых, пожалуй, могли бы позавидовать даже тараканы. В этом бою они уцелели после всех схваток с монстрами и разрушительной магической атаки Костяного дракона.

- Ну-у, что там еще?

- Что случилось?..

МЕЧи не спеша стягивались к одиноко стоящему Вииду, который без долгих объяснений протягивал каждому из них по девять бутыльков драгоценного красного зелья.

- В случае опасности, находясь на грани жизни и смерти, вы должны быстро выпить вот это, - говорил он, не забывая в конце добавлять: - Оно вкусное.

- О-о-о-о! - одобрительно тянули МЕЧи.

Для усердно тренирующихся и неделями употребляющих лишь однообразную пищу учеников восхитительный вкус зелья быть сродни разве что редчайшему меду!

- А сейчас понюхать-то можно?

Тридцать девятый слегка приоткрыл пузырек со снадобьем.

- Ох, какой же приятный аромат!

В стеклянном бутыльке сияла чистейшая порция жизни. Зелье из крови Троллей было просто великолепно, и вряд ли когда-нибудь вскорости МЕЧам еще раз удастся отведать подобного 'лакомства'.

- Вкуснотища!

Тридцать девятый уже собирался без необходимости отхлебнуть зелья, как предвидевший это Виид быстро переключил внимание всех собравшихся:

- Однако...

- А?

- Наш Шестнадцатый пал смертью храбрых.

- О, и что? - удивленно вытаращил глаза Тридцатый МЕЧ.

Он обладал невероятной осторожностью и способностью избегать любые опасности, что не раз спасало ему в игре жизнь.

- И как он умер?

- Ну... На самом деле, я хотел сказать, что он встретил женщину...

- Да-а? И какое отношение к этому имеет его смерть?

- Он погиб, защищая ее жизнь и отважно сражаясь с монстром. Благодаря чему успел перед смертью добавить ее в список друзей.

Регистрация дружбы... От осознания одного этого факта у Тридцать девятого зарябило в глазах. Остальные же МЕЧи тут же загалдели:

- Что он сказал? В список друзей...

- Так и сказал?!

- А я считал, регистрация дружбы возможна только между парнями...

Придя чуть-чуть в себя, Тридцать девятый тут же переспросил с сомнением:

- Ты это серьезно, что перед смертью он добавил ее в друзья?

- Несомненно.

- В глаза мне смотри. Может, тебе приснилось? Ты уверен, что это не пустые сплетни?

- Я лично при этом присутствовал. Женщинам нравятся сильные мужчины. Отважно проявляя себя в схватке с Костяным драконом, даже погибнув, но погибнув мужественно, вы тоже создадите о себе положительное впечатление.

Тридцать девятый МЕЧ, положив руку на клинок, произнес:

- Виид!

- Да?

- Спасибо за отличную новость. Ух ты! Я тоже надеюсь избежать участи старого холостяка.

После этих слов Тридцать девятый изо всех сил ринулся в сторону Костяного дракона. Каким бы сильным монстром того ни считали, 'не так страшен чёрт, как его малюют'. Тридцать девятым двигало чувство одиночества. И остальные МЕЧи так же отчаянно бросились вслед за ним.

- Убьём его!

- Или же погибнем красиво и мужественно!

'Во всяком случае, желания отступать у них еще не появилось...'

МЕЧи, в отличие от большинства игроков, получали невероятное удовольствие от сражений и поэтому не поджимали хвост даже в самой сложной ситуации.

В тылу, где собрались остатки магов и священнослужителей, тоже начались небольшие подвижки.

- Мана, она восполнилась... Есть идея! Нам сейчас нужно попытаться сжечь ее у дракона, это наш единственный шанс! Сожжем все, что осталось у твари!

И маги выпустили свое совместное заклинание. Синяя дымка охватила парящего дракона, и тот, толком не успев ничего понять, камнем рухнул на землю.

Священники тоже объединили свои усилия.

- Силы света, благословите нас, дайте возможность одолеть это исчадие Ада. Не покиньте в трудную минуту. Самопожертвование!

Они использовали божественную магию, доступную только на второй специализации класса. Сотворили благородное самопожертвование, обменяв остатки здоровья и маны на возможность провести еще одну, возможно, последнюю, атаку по монстру.

Если маги частенько оставались без маны, вычерпывая себя до предала в сражениях с монстрами, то священники старались, наоборот, как можно дольше придержать свои силы. Ведь истратив все без остатка, они не только становились на грань жизни и смерти, но и вместе с собой тянули туда тех, кто надеялся на их помощь.

Одним словом, это было действительно последнее средство в любой ситуации.

- Кяо-о! Не-дос-той-ные, трус-ли-вы-е че-ло-ве-чиш-ки! По од-но-му на-па-дать не у-ме-е-те, да?!

Тело дракона ярко запылало. Цветки пламени исходили прямо изнутри грудной клетки костяного монстра. Благодаря благородной жертве священников монстр сейчас в муках метался

по земле.

- Бр-р! Как отвратительно это сияние. Оно отнимает мои аристократические силы...

К сожалению, заклинание священников сработало и против вампиров. Сражавшиеся все это время в небе в образе летучих мышей Торидо и его птенцы были обращены в прах. Неожиданное и очень неприятное последствие заклинания! Но, в любом случае, этот момент когда-нибудь бы да настал.

МЕЧи и темные геймеры, вскинув оружие, быстро приближались к Костяному дракону. Они шли за его смертью!

Но тот, конечно же, еще не собирался так просто сдаваться:

- Глу-пы-е лю-диш-ки! Вы зап-ла-ти-те за сво-ё гряз-но-е втор-же-ни-е!

И, словно хлыстом, монстр щелкнул своим хвостом по небу.

- Ле-дя-ной свод!

С неба дождем обрушились ледяные осколки. Бесчисленное их количество сыпалось на Союн, МЕЧей и темных геймеров. Даже сам Костяной дракон был вынужден произнести еще одно, но уже защитное заклинание, чтобы избежать повреждения от этого яростного ледяного 'снегопада'.

- А-а-а!

- Спасите!

Потерявшие все силы маги и священники первыми лишились жизни от этого неожиданного заклинания: осколки просто изрешетили защищенные лишь тонкой тканью тела.

- Окутанное мраком. Созданное, чтобы пронзать сердца врагов. Явись, Копьё тьмы!

Виид тут же, как только мана восстановилась, призвал следующее копье. И тотчас же понесся в сторону огромного противника.

'М-да-а, вблизи он еще огромнее...'

Глубоко вздохнув, Виид вскинул копье, воскликнул:

- Техника секущего ножа лунного света! - и вонзил магическое 'оружие' в тело врага. В борьбе со столь огромным противником нужно использовать все имеющиеся способности, чтобы добиться хоть какого-нибудь значительного результата.

МЕЧи же, подскочив к беззащитному от действия заклинания священников боссу, безостановочно рубили толстые желтые кости. Руководствуясь не разумом, а инстинктами, они делали все, что могли, чтобы победить.

- Добивай!

- Вместе мы сделаем это!

Благодаря самопожертвованию магов и священников и падению с огромной высоты дракон пребывал в оглушенном

состоянии и практически не оказывал никакого сопротивления. Тем не менее у него оставалось еще более 20% здоровья.

Вдруг глазные впадины монстра тускло засветились, а пасть широко раскрылась для глубокого вдоха.

- Проклятье!

- Берегись, в сторону!

Усердно размахивающие оружием игроки отскочили от него как ошпаренные. Все уже прекрасно знали, что это - дыхание дракона, самая страшная из его способностей!

'Да сколько раз он будет еще творить это заклинание?!' - не на шутку переживавший за свою шкуру Виид просто негодовал.

В это время из уткнутой в землю пасти дракона пошла волна зеленоватого дыма. Она катилась по самой земле и была такой сильной, что сдвинула с места огромную тушу монстра. После чего, вырвавшись на свободу, взметнулась, чтобы взметнуться вверх и большим облаком распространиться в разные стороны.

Конечно, по сравнению с первым выдохом этот был значительно слабее. Тем не менее его оказалось достаточно, чтобы еще кое-как державшиеся на ногах темные геймеры и МЕЧи в одно мгновение растаяли...

Даже те из них, кто успел выпить выданное Виидом зелье, основное действие которого заключалось в быстром восстановлении здоровья, не избежали этой прискорбной участи.

И теперь, в конечном счете, практически не осталось воинов, способных сражаться с драконом. Выжили лишь успевшие скрыться в мгновение ока Виид, Союн и несколько обладающих самоизлечением паладинов.

В то же время, судя по виду поднявшегося на ноги Костяного дракона, силы у него еще оставалось в избытке.

- Ты бу-дешь на-ка-зан, че-ло-ве-чиш-ка. Копь-ё де-мо-на!

Из груди дракона показалось огромное, пылающее тьмой копье.

Черная магия, превосходящая на целый уровень созданные ранее Виидом копья! Грандиозное магическое заклинание, требующее как минимум вторую или даже третью специализацию класса некроманта.

Вероятно, это было последнее и лучшее из того, что дракон мог сотворить из оставшегося у него после атаки магов и священников запаса маны. К тому же он не забыл, как Виид раз за разом кромсал его тело черными копьями, и теперь собирался за них сторицей тому отплатить. Драконы всегда возвращают полученное в полной мере...

С громким свистом Копье демона вылетело из груди монстра и устремилось в сторону Виида. Огромное, не спеша

вращающееся копье, даже выпущенное не в полную силу, попросту не могло промазать.

- Чтоб тебя!

Виид не знал, что ему делать.

- Рыцарь смерти, нежить! Прикройте меня своими телами!

Слоняющиеся без смысла по полю боя остатки нежити, следуя приказу, попытались спасти своего хозяина. Однако Копье демона прошло сквозь их тела и продолжило свой неотвратимый путь к цели. Защита нежити и Рыцаря смерти оказалась не такой уж надежной, и они просто рассыпались пылью при встрече со столь могущественным заклинанием...

- Мне очень жаль, господин! - единственное, что успел перед своим исчезновением воскликнуть Ван Хок.

Теперь перед Копьем демона оставалась одна единственная цель.

'Сдохнуть дважды за день... Сегодня точно худший день в моей жизни'.

Все заклинания были использованы, второй раз навык возрождения не сработает. Ничего не осталось, кроме как 'зажмурить' глаза. Виид сделал все, что мог.

'Если повезет, смогу выжить'.

Но прошло несколько секунд, а боли он так и не ощутил.

- Промазал? Это просто невозможно.

Виид 'открыл' глаза и увидел перед собой женскую фигуру.

Союн!

Она своим телом преградила путь Копью демона. И в данный момент здоровье очень быстро покидало ее. Виид суматошно выхватил из сумки повязки, но в тот же момент понял, что тут уже ничего не поделаешь.

Союн приняла на себя последнее из возможных заклинаний дракона и теперь с секунды на секунду должна была умереть.

- Друг... - еле слышно произнесла девушка.

Подобное Виид даже и вообразить не мог! Ему и во сне не снилось, чтобы Союн произносила хоть какой-либо звук.

'Разве она не немая?'

Казалось, даже сама Союн была удивлена, что произнесла это вслух.

Но все же ее голос показался Вииду нисходящим с неба ярчайшим светом. Это был самый красивый голос, который он когда-либо слышал.

Союн направила запрос на внесение её в список Ваших друзей.

Согласны ли Вы подтвердить регистрацию?

От волнения Виид закивал.
- Да!

Вы успешно зарегистрировали дружбу с игроком по имени Союн.

Это был очень короткий момент, но Союн ушла из жизни с выражением облегчения на лице.

* * *

Костяной дракон завершил свой разрушительный выдох, вместе с которым, Союн показалось, ушла и частичка ее души.

'Виид, он мертв'.

На самом деле они провели вместе не так уж и много времени, но потихоньку в ее душе зародились довольно нежные чувства. Глядя на созданную им в пещере статую, она поняла, насколько же добрым человеком он был. Разделив с ним пищу, Союн познала простое счастье. Где бы они ни были, им всегда было комфортно.

Именно такой и бывает настоящая дружба.

И Союн, сама не осознавая, почему, увидев гибель Виида от дыхания костяного босса, очень разозлилась. Подобно настоящему берсерку, она впервые отдалась гневу. Чистому, ярко горящему гневу, с которым она без оглядки кинулась в схватку с Костяным драконом.

Когда же Виид возродился, пусть и с другой, чем ранее, внешностью, в душе Союн зародилось слабая, но ничем не замутненная радость. То, что это именно он, она поняла, увидев подчиняющихся приказам виверн и Золотого человека. К тому же в рядах экспедиции распространился слух, что явился сам Виид.

Союн испытала невероятное облегчение.

'Ну вот, напрасно волновалась'.

И, слегка покраснев, Союн продолжила свою молчаливую битву с самым опасным противником из тех, кого она когда-либо встречала.

'Во всяком случае, я не способна более привязаться к кому бы то ни было. И с этого момента больше никогда ни с кем не

вступлю в группу'.

Где-то глубоко внутри нее жило чувство самосохранения, поэтому Союн приняла решение после этого сражения навсегда расстаться с Виидом. С самого начала ее выбором было не сближаться с другими игроками, и после этого случая она опять о нем вспомнила.

Однако сейчас Копье демона летело прямиком в Виида. И просто не осознавая этого, она бросилась вперед.

'Нет!'

И Союн прикрыла собой Виида. Для нее, никоим образом не соответствующей этому месту и масштабному сражению, заклинание дракона стало последней точкой.

'Умираю'.

Союн чувствовала приближение смерти. Не было никакого сожаления о потерянном опыте или навыках. В конце концов, не ради них она сражалась. Союн старалась не умирать только из-за того, что не хотела бестолково проводить время в ожидании истечения суточного штрафа на вход в игру. Страха же перед смертью у нее попросту не было.

Единственное, после смерти возрождение происходило в каком-нибудь удаленном месте: в деревне или в скрытой пещере. В общем, проблема заключалась в том, что заранее никогда не было известно, где это случится, куда нужно будет идти, и свидится ли она еще с Виидом.

'Ну, вот и пришел конец сражению. Теперь, даже если и выпадет случай встретиться на этой земле, постараюсь не попадаться ему на глаза... Прощай навсегда...'

И тут вдруг сердце Союн чуть не разорвалось от боли. Боли расставания.

Пусть она и не любила, но осознание того, что после столь короткого знакомства им с Виидом придется расстаться, причиняло ее доброму сердцу невероятную боль. Досада и горечь полностью ее поглотили.

И слова невольно вырвались из ее уст:

- Друг...

Вы успешно зарегистрировали дружбу с игроком по имени Виид.

* * *

Виида накрыло приступом паники.

Бывают же на свете такие ужасные женщины! Честное слово,

страшно. Не зря говорят, что 'даже у прекрасной розы есть шипы'...

Красоту Союн можно причислить к предметам современного искусства. Кожа, черты лица, фигура... Нигде больше вы не увидите ничего подобного. Даже ниспадающие, цвета черного дерева, волосы придавали ее облику какое-то изысканное очарование и неземную гармонию. В общем, выразить в полной мере излучаемую ею красоту - задача, непосильная даже для самых великих поэтов и художников.

Струящиеся вниз по плечам длинные волосы, ясный взор, матовая кожа... не позволяли оторвать от нее глаз. Но в то же время насколько невообразимо притягательной она была, настолько же и неожиданно 'ядовитой' в конце концов оказалась.

- Молчала... Все это время молчала, хотя и умела говорить!

А ведь у нее столько раз возникала возможность. Во время охоты, приготовления пищи, да в любой момент она могла бы обмолвиться хотя бы словечком. И тем не менее до этого момента ничего так ни разу и не произнесла! Поэтому-то все и решили, что она немая.

- Возможно, если бы она не скрывала это так долго и хоть раз до этого проговорилась, я бы отнесся к этому по-другому, но сейчас...

Из-за столь неожиданного поворота событий в душе Виида усилилось чувство настороженности по отношению к Союн.

- Но зачем тогда она предложила регистрацию дружбы? До сих пор ведь никому не предлагала.

Все больше и больше Виид уверялся, что ее намерения не могли быть чисты. Он чувствовал какой-то скрытый замысел, интригу, план... Просто так Союн, конечно же, ни за что бы не проболталась.

Вдруг в голове его проскочила злая догадка.

- А может... Точно! Вот оно что... - Виид хлопнул себя ладонью по лбу. - Поняла, что умирает, вот и проболталась. Регистрация дружбы! Это же, чтоб иметь возможность меня везде отыскать!

Умирая, игроки могли лишиться каких-то из носимых вещей. И Союн, беспокоясь о возможной утере ценных артефактов, осуществила регистрацию дружбы, чтобы потом все спокойно у Виида забрать!

- Да-а... Все сходится... Насколько же она жадная и притворная. Гадюка!

Виид скрежетнул зубами.

Живут же на свете такие меркантильные людишки. А ведь, возможно, и то, что Копье демона попало в нее, - это чистая

случайность... Земля вокруг, куда ни взгляни, была покрыта льдом. И если удача от нее отвернулась, если она просто подскользнулась... Виид изо всех сил зажмурился, стараясь найти в голове хоть какую-нибудь другую причину, но...

- Нет, я не верю, что она пожертвовала своей жизнью ради меня. Точно. Выходит, что все-таки подскользнулась.

Решение спасти жизнь, встать на пути Копья демона, было абсолютно импульсивным для Союн. И не догадывающийся об этом Виид сделал свои выводы.

Он огляделся вокруг в поисках тех ценных артефактов, за которые девушка так переживала. Нужно же было выяснить, из-за чего весь сыр-бор.

- Так, а это что у нас?

Около места гибели Союн валялся плащ-накидка из толстой черной кожи кабана. Тот самый, что создал для нее Виид в качестве защиты от зимней стужи. Больше никаких предметов вокруг не было.

- Вот же ж! Даже полюбоваться не получится... Да что сегодня за день!

Раздосадованный Виид подобрал кожаную накидку.

В это время Костяной дракон снова пророкотал:

- Дерз-ки-е глу-пы-е че-ло-ве-чиш-ки. При-шёл вам ко-нец!

Взмахнув своими костяными крыльями и подняв целые клубы снега, под аккомпанемент радостного треска льда дракон взмыл высоко в небо.

Оставшийся в живых Виид вместе с немногими уцелевшими участниками экспедиции пытался храбриться, но исход самой битвы уже был абсолютно ясен всем зрителям. Они проиграли.

- Все кончено.

- Магов и священников не осталось. И теперь нет шансов как-то скинуть или достать кружащего в небе чертового босса!

Все оставшиеся игроки ощущали полную беспомощность.

- А если бы не было измены?..

К сожалению, слезами горю не поможешь.

Вокруг кишели остатки поднятой Виидом нежити. Дуллаханы, Рыцари смерти, Вурдалаки и им подобные! Но обычная нежить в борьбе с парящим в небе Костяным драконом могла помочь не больше, чем любой из оставшихся игроков. Конечно же, там были Скелеты-маги, способные атаковать на расстоянии, но по природе своей они не могли причинить вреда созданному некромантией монстру.

Переполненные отчаянием взоры обратились в сторону Виида: оставшиеся в живых игроки теперь надеялись только на него.

- Вернитесь туда, откуда явились! Освобождение нежити!

Это заклинание Виид помнил наизусть.

Сразу же после его слов повинующиеся приказу слуги начали падать на землю беспомощными кучами костей. Вместе с ними освободилась и сила, затрачиваемая на поддержание всех этих мертвецов.

Осознав, что сдался сам Виид, участники экспедиции опустили руки.

- Вот и все...

- Скоро тут никого, кроме трупов, не останется.

Дракон же рассмеялся.

- Глу-пы-е лю-диш-ки! Нас-ту-пи-ло вре-мя по-лу-чить по зас-лу-гам!

Момент настал.

- Эй, мешок костей, а силенок-то хватит? Ты, похоже, тут окончательно 'отморозился' и теперь не просекаешь всю ситуацию, - с издевкой в голосе выкрикнул Виид.

- Ах же, мел-ка-я бу-каш-ка, э-то ты мне?! Что, сов-сем и-ди-от?

Хоть особой необходимости в этом и не было, Виид разозлил дракона. Без сомнения, монстр был ему не по плечу. Это как столкнуть друг с другом скалу и яйцо: результат изначально ясен каждому...

Но с начала сражения ситуация разительно изменилась.

'Здоровье дракона сейчас не дотягивает и до 20%, а после использования всех тех заклинаний маны у него тоже практически не осталось'.

Похоже, причин для паники не оставалось, а в связи с вышеперечисленным получалось, что Костяной дракон находился на грани смерти. Возможно, при взгляде со стороны он и пугал всех своим грозным видом, но на деле же его силы были на исходе. Так что еще стоило попытать удачу и побороться.

И Виид применил Рев льва:

- К бою, Ледяной дракон!

Его голос сотряс Долину смерти. Лед под ногами у игроков начал трескаться, а с окружающих скал посыпался снег.

- Дракон-ракон-кон-он-н!

Эхо, разрывая небеса, разнеслось в самые отдаленные уголки долины. И, похоже, ему удалось кого-то привлечь. Поначалу игрокам казалось, что это небольшая птица, но с приближением ее размеры значительно увеличились!

Настоящий Ледяной дракон!

Огромный, более ста метров в длину, он, пожалуй, был практически одного размера с Костяным.

- В атаку! Разгроми этот экспонат палеонтологического музея!

Следуя команде, Ледяной дракон, не снижая скорости, направился на костяного босса.

Кра-ра-ра-рах!

С оглушительным грохотом два гиганта столкнулись и, схватив друг друга, устремились к земле, где не терпящая к себе такого отношения поверхность раскидала их в разные стороны. Костяному дракону вновь, как и ранее, пришлось пропахать своим брюхом лед. Казалось бы, это отличный шанс Ледяному завершить начатое нападение, но не тут-то было: он, как и его соперник, катился в другую сторону. Подобное столкновение ослабило обоих монстров.

- Убь-ю!

- Хозяин отдал приказ! Ты умрешь!

Переполненные яростью драконы направились навстречу друг другу. На этот раз первым ударил Костяной. Своими огромными челюстями он откусил целый кусок от ледяного бока своего врага, отчего с громким печальным звоном осколки осыпались на землю.

Мощнейший удар Костяного дракона!

Ледяной мог бы последовать примеру и уже в свою очередь вгрызться в костяной бок противника. Но нет, вместо этого он обхватив хвостом, придавил тушу врага задними лапами и с яростью начал царапать передними захваченного врасплох монстра.

- Кха-аха!

- Боль-но же! Боль-но!

Оба не переставали клокотать и огрызаться.

В какой-то момент Костяному наконец-то удалось откинуть Ледяного дракона, и одновременно взмыв в небо, они продолжили грызть, царапать и калечить друг друга.

С начала битвы драконов на земле тоже началась суматоха: казалось, на Долину смерти обрушились все природные явления из возможных. Неистовый ураганный ветер поднимал клубы снега и ледяную крошку, землетрясения проходили одно за другим... Игроки старались всеми силами устоять на ногах.

Виид хладнокровно наблюдал за боем.

'Костяной совсем ослабел'.

Тот уже не мог сопротивляться мощи Ледяного дракона. Тем не менее этот бой был возможен только потому, что босс практически истратил все свои силы в прошлых сражениях. Прилети Ледяной в самом начале, ему попросту бы перекусили шею.

'И на чьей же стороне будет победа?'

Виид больше не мог равнодушно наблюдать за исходом сражения.

- Ваиль и остальные! Летите ко мне!

- Есть, хозяин!

Виверны побаивались Костяного дракона и поэтому после уничтожения армии монстров все это время держались далеко в стороне. Но противиться приказу они не могли и, быстро прилетев на место призыва, упали на землю рядом с Виидом, а тот, не задерживаясь и на секунду, вскочил на спину Ваиля и выкрикнул:

- Взлетаем. Мы тоже вступаем в бой.

- Слушаемся, хозяин!

В связи с переохлаждением Ваши силы снижаются.

Стужа никак не хотела смилостивиться даже в небе.

У Виида уже имелся опыт сражения в жутком холоде, но в подобной ситуации, когда придется выжидать удобного момента для удара, он не был ни в чем уверен.

'Не время надеяться на удачу. Пора лично прикончить этого Костяного гада!'

Призвав новое Копье тьмы, Виид на спине виверны приближался к сражающимся драконам.

- Давайте на полной скорости - вперед!

По команде Виида виверны активнее замахали крыльями, пробиваясь сквозь сумасшедший ледяной ветер. Очень скоро они подлетели к месту сражения двух гигантов, и Виид, поудобнее схватив копье, прицелился в мечущегося босса.

Тут же в небе мелькнула черная вспышка, а из бока Костяного дракона ударил сноп искр.

'Главная причина живучести босса, без сомнения, - его тело. Только благодаря костяной броне и огромному запасу здоровья он не помер до этого времени. И если так, то как же мне его тогда добить? '

В памяти Виида всплыли воспоминания о давних событиях, когда он только еще изучал технику боя с мечом в тренировочном зале.

* * *

- Ли Хэн, а ты бы смог срезать мечом дерево, такое, которое невозможно обхватить двумя руками?

Тогда на заданный Ан Хен-До вопрос Хэн отрицательно покачал головой. Ведь это было попросту невозможно. Каким бы качественным ни был меч, а у его остроты есть пределы, и столь толстое дерево он срезать не сможет. В жизни, в подобном случае приходилось рубить ствол топором, ударяя бесчисленное число раз. И уж если сравнивать с ним, меч для рубки деревьев совсем не годился.

- Учитель, рубить мечом ствол - самое глупое и бесполезное дело на свете.

- Да? Ну, если будешь так думать, то так и будет. А вот твои собратья говорят, что это возможно. Срубить гигантское дерево одним ударом. Даже среди учеников шансы где-то пятьдесят на пятьдесят.

Ли Хэн был озадачен.

- И каким же образом подобное можно осуществить? Насколько бы острым ни был клинок, и сильными - держащие его руки... Это невозможно.

- Возможно и называется 'Срез древесной жилы'.

- Жилы?

- У всего сущего на земле и в небесах есть своя жила. И если нанести удар в соответствии с ее протяженностью, то без особых усилий, и не портя лезвия меча, можно срезать все что угодно. Будь то огромный камень или кусок железа, если ударить по их жиле, это не сложно.

- И я смогу?

- Если приложишь усилия. Ведь даже прославленный меч рождается после многочисленных закалок. И не только для самого меча, но и для его владельца в этом мире нет ничего невозможного, если они будут трудиться и учиться работать друг с другом на протяжении десятков лет.

Ан Хен-До передал ему многое из того, что успел сам познать, с юных лет изучая искусство владения мечом и сражаясь в тренировочном зале.

Тогда-то и всплыла случайно тема Королевской дороги. Услышав о которой, Ан Хен-До улыбнулся:

- Королевская дорога? И на Версальском континенте это вполне возможно. И я знаю примеры, подходящие нашей ситуации.

- То есть вы утверждаете, что, найдя эту самую жилу, можно одним махом разрезать все что угодно?

- Да. Можно утверждать, что существует множество способов, но действенен лишь один - полная концентрация.

- Я хочу знать, как.

И Ан Хен-До без колебаний поведал Ли Хэну свои секреты на основе мира Королевской дороги. Как именно в игре можно использовать клинок, чтобы поразить невозможное. Он говорил без какого-либо сарказма по отношению к виртуальной реальности. Будучи одним из МЕЧей и обучая сотни учеников, он научился находиться на грани между дисциплиной и заботой. Ан знал причину игры Виида в Королевскую дорогу и не видел повода для каких-либо упреков.

- Хорошо. Ущерб, причиняемый монстрам при каждом ударе меча, всегда разный. Ты же это понимаешь?

- Да. Потому, что мы бьем в разные точки с разной силой.

Им даже пришлось погрузиться в Королевскую дорогу, чтобы на живых примерах вычислить масштабы возможных повреждений. Они изучали различные стойки, вычисляли прилагаемую к мечу силу и скорость, учитывали бесчисленное множество мелочей... В общем, делали все, чтобы получить достоверные и однозначные результаты.

- Вот видишь. Поэтому-то в бою и важно знание противника, своих возможностей и окружающей обстановки. Только тогда можно нанести колоссальные повреждения.

- Учитель. Вы имеете в виду удар в слабое место?

- Это хорошее предположение. Зная слабое место противника и нанося по нему удары клинком, ты точно когда-нибудь победишь. Однако даже для знатока своего дела этот способ требует больших физических трат.

Ли Хэн ненадолго задумался. У него уже не раз возникали сомнения по поводу непомерно высокого урона от ударов МЕЧей. Пускай их класс и был связан с боем, но все равно, даже в сравнении с остальными боевыми классами это было что-то невероятное! Охотясь на монстров с разницей в 50 уровней, они убивали их быстрее, чем кто-либо другой, что заставляло задуматься.

- Так как тогда правильно бить? - спросил Виид, выжидающе посмотрев наставнику в глаза.

- Очень просто. Ударить снова туда же.

- Ну, это я и сам знаю, учитель. Если постоянно бить по одному и тому же месту, ущерб от ударов будет постепенно увеличиваться.

Еще до начала игры в Королевскую дорогу Хэн интересовался любой информацией о принципах охоты на монстров. И то, о чем сейчас говорил Ан Хен-До, там числилось одним из пунктов. Другими словами, учитель ничего нового ему не открыл.

Увидев такое разочарование на лице ученика, Ан Хен-До весело рассмеялся.

- А у тебя был опыт концентрации на одной единственной точке?

- Был, но результат оказался не впечатляющим. Или постойте... Быть может, вы имеете в виду, что бить надо аккуратно в уже ударенную точку?

- Догадливый. Все верно, ударяя по тому же месту повторно, ты делаешь там защиту слабее. Отыщи кусочек меньше ногтя, меньше зёрнышка и сосредоточься на ударах по нему. И тогда даже без обладания запредельными силами сможешь победить монстра. Вот что я имел в виду.

Хоть данный метод и был известен многим игрокам, включая Хэна, но далеко не каждому из них было по плечу его исполнение. Полностью сосредоточиться и бить мечом по одному и тому же месту, причем настолько маленькому, что его можно сравнить с зернышком, да еще и по цели, которая постоянно движется!.. Выходило, что движения противника необходимо было заранее понять и упредить. Скоординировать все действия и в доли секунды нанести разящий насквозь удар. Обычному человеку, не проходящему где-то тренировок, о таком и мечтать не стоило.

Ан Хен-До продолжил:

- Доля секунды. Во время поединка можно потерять жизнь. Но стоит только поймать момент, и все может получиться. Получится потому, что мы - люди, а не бездушные механизмы!

Глава 5. Сокровища империи Нифльхейм

Брошенное Виидом Копье тьмы с громким треском проломило ребро Костяного дракона. Благодаря невероятной остроте наконечника оно глубоко засело в кости, после чего сразу же исчезло. Правда, в этот раз дракон не подал виду, что его это побеспокоило, хотя здоровье, несомненно, понизилось.

Вновь призвав магическое оружие, Виид постарался вонзить его повторно в то же самое место.

'Выровнять дыхание, расслабиться, забыть обо всём постороннем. Сконцентрировать внимание лишь на одной точке. Маленькой точке. Очень маленькой точке..."

И копье, со свистом разрезая воздух, устремилось к выбранной цели! На этот раз при столкновении дракона даже качнуло.

Критический удар! Урон увеличен на 29%!

'Получилось!'

В руках Виида уже танцевало свой смертельный танец новое копьё.

"Буду бить, пока не сломаю кость!"

Он сосредоточил все внимание на одной точке. Замахнулся, прицелился и...

Взрыв!

При пятом ударе от ребра Костяного дракона во все стороны брызнули осколки, и оно с громким хрустом переломилось.

- Гр-ра-а-а!

Монстр взревел и, не переставая биться с Ледяным драконом, попытался достать Виида хвостом. Но Ваиль, несший хозяина на спине, успел увернуться.

- Это только начало! - пообещал Виид, поспешно направляя виверну вверх, за пределы досягаемости врага.

Взмыв над местом, где боролись друг с другом Ледяной и Костяной драконы, он с Ваилем вновь ринулся в атаку. Действуя, будто единое целое, они при каждом 'наскоке' вдребезги разносили очередное ребро босса и снова стремительно набирали высоту. Задача, казалось бы, непосильная даже для стоящего на

земле игрока, но Виид умудрялся это проделывать в воздухе. Постоянно перемещаясь, удерживая баланс и концентрацию, он подгадывал нужный момент для удара!

Для Костяного дракона это стало реальной угрозой.

Хотя и Виид шёл на немалый риск

Из-за холода Ваше здоровье снижено на 16%.

Господствующий в небе ветер, сковывал тело, затрудняя любые действия. Благо, пока Виид являлся нежитью, простуда была ему не страшна. Однако из-за стужи силы таяли всё быстрей.

Несколько раз он едва не рухнул вниз, с трудом удержавшись на спине виверны! А при падении на покрытую льдом землю можно было бы и не выжить.

"Ничего, ничего, уже немного осталось".

Виид внимательно наблюдал за костяным боссом. Судя по всему, тот действовал уже на пределе своих возможностей. Сурового и преисполненного достоинства хозяина Долины смерти уже измотали маги и воины экспедиции, а Виид, вдобавок, переломал часть его костей. Не бездействовали и виверны с Золотым человеком, нападая то с одной, то с другой стороны.

И пусть внешне монстр выглядел всего лишь потрепанным, на самом деле силы покидали его.

- Жал-ка-я мош-ка-ра! - свирепствовал Костяной дракон и еще яростнее извивался.

Он никак не мог избавиться от вцепившегося в него Ледяного дракона. Виид же со слугами не прекращал своих атак. И какими бы выдающимися данными изначально ни обладал монстр, теперь он находился на грани смерти.

- Вперёд!

В этот раз Виид направил Ваиля прямиком к голове Костяного дракона.

- Кроши его!

Он начал методично наносить удары Копьём тьмы по черепу сражающегося из последних сил монстра, слыша с каждым разом все более и более громкий треск.

Критический удар! Урон увеличен на 46%!

Критический удар! Урон увеличен на 95%!

Критический удар! Урон увеличен на 129%!

Критический удар! Урон увеличен на 167%!

Критический удар! Урон увеличен на 215%!

Сила каждого следующего удара, нанесенного Виидом по одной небольшой точке, увеличивалась в разы!

- Кхо-ха-а-а...

Костяной дракон упорно сопротивлялся. Его здоровье упало до 10%, что не преминуло сказаться на маневренности. Но кое-какие силы пока оставались.

Являйся он обычной нежитью, давно бы уже оказался побежден. Однако господствующий над территорией монстр слабаком отнюдь не был.

"Если так и дальше пойдёт, то я выдохнусь раньше него", - подумал Виид.

Сражаясь под порывами ледяного ветра, он быстро терял силы. И если борьба затянется еще хоть чуть-чуть, уже неизвестно, кто останется в выигрыше.

Поняв это, Виид поднялся на виверне в воздух и прокричал:

- Ледяной, используй своё дыхание!

- Понял, хозяин!

И слуга, сделав глубокий вздох, выдохнул струю ледяного воздуха прямо в оскаленную пасть лишённого возможности укрыться Костяного дракона!

Миг, и с легким шелестом и пощелкиванием по телу врага пробежала замораживающая волна.

До сих пор, благодаря частичному иммунитету к магии, он ещё держался, но теперь оказался прочно скован льдом.

И в этот самый момент Виид с разгона всадил копьё в макушку ненавистного босса!

Критический удар! Урон увеличен на 122%!

Ему в очередной раз удалось попасть в нужную точку.

- Кх-ха-а-ах... - прохрипел дракон.

По черепу монстра одна за другой, постепенно расширяясь, побежало множество трещин, пока, в конце концов, он не раскололся, словно ледышка.

Получен новый уровень.
Получен новый уровень.
Получен новый уровень.
Получен новый уровень.

....

Захвативший Долину смерти костяной дракон Куренберг обрел вечный покой.

В связи с великим достижением Ваша слава увеличена на 230.

Харизма увеличена на 3.

Боевой дух увеличен на 2.

Перед глазами Виида замелькала череда сообщений. Часть - о повышении уровня персонажа.

Обычно за победу над столь сильным монстром начислялось огромное количество опыта. И хоть сейчас уровень Виида превышал трехсотый, он мог бы получить еще как минимум десять! Однако в свержении босса приняли активное участие и игроки экспедиции. Потому полученный опыт был поделен, и Виид в итоге заработал всего 7 уровней.

Хотя в данный момент его заботило нечто куда более важное.

Артефакты!

Виид спустился на землю и помчался к холму, где после смерти Костяного дракона остались лежать трофеи: свиток, книга, связка костей и щит. Не снижая скорости, он ураганом пронесся по месту сражения, ловко и быстро подобрав их.

Вы превысили предельно допустимый при ваших силах вес поклажи.

Скорость перемещения снижена на 35%.

На любые действия затрачивается больше энергии.

Несмотря на то, что Виид был Скелетом, при сборе трофеев оказалось, что у него недостаточно сил! Но 'героя' это нисколечко не смущало.

- Осталось-то только выяснить, что же здесь произошло во времена империи Нифльхейм.

С мыслями о скорейшем выполнении последнего задания он двинулся вниз по склону. На этот раз медленным, черепашьим шагом, с трудом переставляя дрожащие под тяжестью ноги.

"Ничего. Своя ноша не тянет".

Полученные трофеи были слишком ценны!

Спустившись, Виид остановился и решил все же рассмотреть добычу.

- Идентификация!

Свиток из империи Нифльхейм.

Прочность: 5

Повествует о благородном и всецело преданном империи рыцаре, сумевшем заслужить благосклонность императорской семьи.

Можно использовать с оружием и бронёй.

Эффекты: Благородство +100. Обаяние +50. Репутация +200.

'Аристократия империи Нифльхейм. Том второй'.

Книга о дворянских родах империи и пожалованных им владениях.

К сожалению, по прошествии столь длительного промежутка времени невозможно определить место ее написания.

Иссохшая драконья кость.

Прочность: 250/250

В прошлом кость по твердости превосходила мифрил и, вероятно, содержала немного маны. Сейчас она сильно иссохла, однако все еще является для кузнецов очень ценным материалом для обработки, не идущим ни в какое сравнение с обычной рудой.

Кузнечный материал 1-го класса.

Эффекты: Помогает кузнецам повысить навыки. При инкрустации в оружие увеличивает наносимый урон. Может быть использована для создания защищающей от магии брони.

Имеет слегка неприятный запах.

Древний щит.

Прочность: 300/300. Защита: 86.

Щит создан руками мастера-гнома из мифрила и кости неизвестного животного.

Ещё ни разу не был использован. Изначально обладал блестящей и гладкой, как зеркало, поверхностью, теперь же полностью потемнел из-за возникшей со временем коррозии и уже не может быть восстановлен.

Требования: Уровень 400. Навык владения щитом. Непригоден для священников.

Эффекты: Защита +40%. Ловкость -30. Боевой дух +45. Сопротивление магии +35%. Власть над нежитью +25.

Все боевые характеристики +7.

20%-ный рост эффективности боевых навыков.

Повышает вероятность сбить противника с толку.

При понижении прочности ремонту не подлежит.

С Костяного дракона выпало всего четыре предмета, и отказаться хотя бы от одного из них Виид просто не мог! Особенно от древнего щита, являющегося уникальным артефактом. Тот обладал невероятно высоким параметром защиты и оттого очень пригодился бы в бою. Правда, рано или поздно запас прочности иссякнет, и его придется выкинуть...

- По крайней мере, защита высокая, и несколько-то месяцев он прослужит, - кивнул сам себе Виид.

Вещи, не подлежащие ремонту, требовали очень бережного и деликатного обращения. Так что если не использовать щит в обычных сражениях, он протянет достаточно долго.

Можно еще, конечно, выставить его на продажу, но редко кто искал подобные предметы намеренно, оттого заработать много не получится. Хотя в качестве антиквариата, учитывая особую прочность, щит может быть в будущем довольно выгодно продан.

- И драконьи кости как нельзя кстати. Сделав из них побольше предметов, я смогу хорошо поднять кузнечный навык. А остатки - продам.

И Виид с довольной улыбкой медленно направился к пещере, из которой когда-то появился летающий монстр.

* * *

Вблизи, от пещеры веяло настоящей жутью. Чистый, прозрачный лед походил на какое-то странное стекло, а исходящий от стен холод пробирал буквально до костей.

- Так там и есть источник стужи?..

Виид осторожно двинулся вглубь, ощущая, как по мере продвижения становится все труднее и труднее сделать следующий шаг. За всё время пребывания на северном материке ему ни разу не встречалось настолько холодного места.

- Не стоит мешкать: задержавшись тут, можно и насмерть замёрзнуть, - пробормотал он, прибавляя шаг.

Вскоре на стенах пещеры стали появляться рисунки. На одних рыцари империи Нифльхейм сражались с монстрами, на других - орда тварей прорывала оцепление воинов и магов... Множество сцен, и каждая была изображена необычайно реалистично! На последнем рисунке маг в синих одеяниях раскрывал сундучок с какими-то бусинами, от которых вырывались потоки замораживающего всё на своем пути ветра.

- Это, наверное, история последней битвы империи Нифльхейм? - предположил Виид, разглядывая их.

В самом конце импровизированной экспозиции он нашел сложенные бок о бок тяжелые железные сундуки, драгоценная инкрустация которых не оставляла сомнений в их принадлежности к сокровищам империи Нифльхейм.

Виид едва сдержал готовый вырваться ликующий крик:

"Джекпот!"

Он подскочил к крайнему и уже протянул руку, как...

Сундук закрыт. Требуется ключ.

"Что за?.. Да не может быть!"

Виид попытался открыть снова. Но тщетно.

Сундук закрыт. Требуется ключ.

У Авантюристов и Воров на такой случай имелся один очень полезный навык - взлом, позволяющий быстро и без лишних проблем открывать любые замки.

Но у Виида его не было.

У чёртового класса Лунного скульптора не было навыков, присущих Авантюристам! Вообще ни одного хоть сколько-нибудь пригодного для таких дел навыка!

Проверяя с тем же результатом остальные сундуки, Виид обнаружил среди них не замеченный им ранее свиток. Развернув потемневшую от времени бумагу, он прочитал:

"Это последняя запись о шестой династии империи Нифльхейм.

Наша великая страна оказалась захвачена полчищами ужаснейших монстров, вышедших из темных чащоб северных лесов. Столица в огне, крепости разрушены…

У нас еще остались верные рыцари и воины, готовые бороться до последнего вздоха, но врагов слишком много. Так что мы решились на отчаянный шаг: попытаемся заманить монстров в долину Сэндэйм и используем против них проклятый артефакт, переходящий из поколения в поколение в императорской семье, - разорванные бусы ведьмы Сербианы".

В самом конец свитка был прикреплен отливающий золотым блеском ключ! И Виид немедленно воспользовался им для открытия сундуков.

Первый оказался доверху набит золотом и драгоценными камнями, блеск которых почти ослеплял.

'Да тут как минимум на 150 000 золотых!"

Сил у Виида почти не оставалось, но кто смог бы пройти мимо такого?!

Не раздумывая, он выгреб всё без остатка.

Вы превысили предельно допустимый при ваших силах вес поклажи.

Скорость перемещения снижена на 59%

На любые действия затрачивается больше энергии.

Второй сундук был заполнен различными материалами вроде редких руд для кузнецов, дорогих кож и тканей - для портных. Встречалось и много минералов, необходимых для

черной магии.

"Все, нужно забрать все...'

Вы превысили предельно допустимый при ваших силах вес поклажи.

Скорость перемещения снижена на 78%

На любые действия затрачивается больше энергии.

Третий - содержал большое количество амуниции и оружия времен империи Нифльхейм. Старинные клинки были покрыты слоем пыли, а их лезвия проржавели настолько, что вряд ли уже на что-то годились. Броня же, казалось, рассыпется от одного лишь легкого прикосновения.

- Все равно. При бережном использовании даже старая одежда может долго прослужить!

Виид аккуратно опустошил и этот сундук.

Остался последний...

Заглянув в него, Виид обнаружил разорванные бусы ведьмы Сербианы.

Цель всей Северной экспедиции!

От бус исходил невероятный холод, из-за чего Виид остерегался близко к ним приближаться. Конечно, их можно было очень выгодно продать, но собственная жизнь дороже денег.

- Стоит только прикоснуться, и пиши пропало.

Заключенная в бусы ледяная магия Сербианы вполне могла заморозить их владельца насмерть. И Вииду поневоле пришлось усмирить свою жадность.

- Жаль...

Он позволил себе ещё немного полюбоваться магическим артефактом, завладеть которым так стремились участники экспедиции. Что ж, оставалось только сожалеть.

- Очень уж уникальный артефакт... Кто знает, может, вопреки слухам, он обладает еще какими-нибудь свойствами...

Как бы то ни было, а вынести бусы из пещеры не представлялось возможным. В случае же гибели Виид терял слишком многое.

- А может, рискнуть и забрать?

Искушение было невероятно велико... А как известно, 'если ты попал в лодку жадности, спутницей твоей будет бедность'.

Все же для проверки Виид стал медленно, очень медленно подносить руку к ведьминым бусам. Ближе. Ещё ближе... И в следующее мгновение его с гулом окатила мощная волна

ледяного воздуха!

Вы парализованы холодом на 13 секунд.
После восстановления подвижности риск простудиться увеличен на 25%.

Экстремальный мороз!

Не в силах пошевелиться, Виид оглушительно чихнул. Все же ему пришлось отступить. В любом случае, бусы требовалось возложить на алтарь, дабы усмирить воцарившийся на континенте зной. И не столь важно, кто это сделает, ведь Вииду, находящемуся уже какое-то время в составе экспедиции, всё равно что-нибудь да перепадет.

Он дождался, пока пройдет оцепенение, и покинул пещеру, едва передвигая ноги и ощущая при каждом шаге всю тяжесть поклажи.

* * *

Число посетителей Зала славы росло в геометрической прогрессии и уже перевалило за один миллион. А если учитывать ведущих трансляцию в режиме реального времени СМИ, то общая аудитория насчитывала уже более двадцати миллионов зрителей!

- Уо-о-о!

- А где моя голова?

- Хочу свежей человеченки.

На экранах разворачивалось невероятное сражение с участием нежити.

- Это и есть сила настоящего некроманта?

- У меня от них мурашки, но, блин, мертвецы показывают себя неплохо.

- Ну, скорее всего, это зависит от того, как ими управлять...

Популярность нежити быстро росла. Каждая атака призванных Виидом мертвецов вызывала кучу положительных откликов на форуме Зала славы.

Вскоре ведомые темными священниками монстры были побеждены, однако у оставшихся в живых членов экспедиции совсем не осталось сил продолжать сражение.

- Кажется, теперь придется туго.

- Да-а. Пусть с ними сам Виид... Боюсь, ничего не получится. Костяной дракон невероятно силен.

- Проклятье! Там и без предательства была полная засада.

- Зато бой потрясающий!

Призванному легиону мертвых вкупе с МЕЧами удалось-таки еще пару раз порадовать зрителей. На видео мелькнул и Дром, вместе с остатками магов внимательно наблюдающий за происходящим сражением.

- Боже, только бы получилось... Только бы получилось! - шептал он не переставая.

Но вскоре они погибли, пожертвовав жизнью ради того, чтобы нанести удивительно мощный магический удар...

Присутствие Виида на поле боя вселяло небольшую надежду. Но слишком уж непосильной казалась задача. Однако, вопреки самым мрачным предположениям зрителей, дальше все пошло иначе.

Откуда ни возьмись прилетел Ледяной дракон!

Зрелище вцепившихся друг в друга громадных монстров вызвало просто шквал криков и комментариев.

Почти сразу же Виид, оседлав одну из виверн и взмыв в небеса с Копьем тьмы наперевес, тоже ринулся в бой. Было заметно, как нелегко ему удержаться на спине своего слуги. Но при всем при этом он ухитрялся крушить кость за костью грозного крылатого босса!

Тем временем на форуме Зала славы помимо обычных дебатов разразился настоящий скандал.

- Несмотря на повреждения, нанесенные Обероном и остальными воинами, дракону все нипочем! Какой же у него уровень?!

- Думаю, не менее четырехсотого.

- Как такое возможно? Не верится, что существует сила, способная устоять даже перед магией!

- Пишут, что монстр уже ослаблен, хотя, как по мне, Вииду с его Копьями тьмы он достался на вид вполне целехоньким...

- ...

Обсуждениям невероятного сражения не было конца и края. Статистика, уровень, очки опыта... Следящих за видеотрансляцией зрителей интересовала каждая мелочь. А уж что началось после того, как Виид с обманчивой легкостью стал разносить ребра Костяного дракона!..

Миллионы зрителей сходили с ума и выдвигали различные предположения, как такое вообще возможно. Вскоре нашелся человек, раскрывший секрет неожиданного успеха.

- Он атакует одно и то же место! Соответственно, постепенно растет и урон.

- Да-да, так можно быстро нейтрализовать защиту и

увеличить урон. Но лишь в теории! На практике вряд ли кто сможет подобное осуществить.

- Что, правда? Каждый следующий удар наносит большие повреждения?

- Я как-то уже пробовал и что-то особого эффекта не заметил...

Однако 'знаток' упорствовал:

- Говорю, исходя из личного опыта. Действительно, урон увеличился, когда я случайно дважды попал по одной и той же точке. Позже я пытался повторить это, но как-то не получилось.

- Я слышал, для достижения такого эффекта необходимо попадать с исключительной точностью в пораженное ранее место. Малейшее отклонение, и ничего не получится.

- С небольшими монстрами такое сложнее провернуть. Так что эта техника годится для ослабления лишь крупных, неповоротливых или туповатых противников...

Ведя жаркие споры, зрители не прекращали внимательно следить за каждым движением Виида.

Это было что-то невероятное! Ему действительно удавалось неоднократно попадать в одну и ту же точку. Разрушив очередную кость дракона, он взмывал в небеса на своей виверне, призывал оружие и вновь нападал, вкладывая всю новообретенную силу в удар... Зрители восхищались, наблюдая это безупречное исполнение, молниеносные атаки и завидную гибкость движений!

- Ух ты!

- Ну, так это ж Виид!

Разрушение очередного драконьего ребра вызывало у зрителей радостные возгласы. А в последние минуты боя атмосфера буквально накалилась. Казалось немыслимым, что столь огромный и опасный монстр будет повержен.

И пусть в сражение внесли свою лепту призванная нежить, Ледяной дракон с вивернами и, конечно же, войска Северной экспедиции, но смертельный удар Костяному дракону нанес именно Виид.

Уцелевшие игроки стояли в полнейшей растерянности, не до конца веря в реальность произошедшего...

Виид, спустившись на землю, скрылся в ледяной пещере, находившейся в глубине Долины смерти. Но не прошло и нескольких минут, как он появился вновь и медленно побрел прочь.

Участники экспедиции еще долго смотрели вслед удаляющейся тяжелой поступью фигуре, пока она не скрылась среди бескрайних северных снегов, а затем встряхнулись, словно

очнувшись ото сна, и направились ко входу в пещеру, где побывал Виид.

Зайдя туда, они обнаружили лишь раскрытые настежь сундуки... и разорванные бусы ведьмы Сербианы.

* * *

Тени Земли - так называлась одна из выдающихся команд искателей приключений. На Версальском континенте подобных ей можно было пересчитать по пальцам. Состоящие в группе игроки наслаждались приключениями с момента запуска Королевской дороги. Они открывали новые города и поселения, исследовали различных монстров, разыскивали древнее оружие и магические артефакты... И, конечно же, нередко гибли при этом.

Именно Тени Земли первыми открыли королевство Розенхайм, вторглись в Земли отчаяния... Даже некоторые действующие на континенте запреты можно было причислить к их заслугам!

- 'Громких' имён среди нашего брата хватает, - сидя возле костра, начал разговор авантюрист Эликс, - а вот реально прославившихся не так уж и много. Но, похоже, наконец-то в нашем полку одним смельчаком прибыло.

Расположившаяся неподалеку девушка-вор по имени Ынринг согласно кивнула.

- Да, имя Виида сейчас на слуху. Хотя какое-то время новостей о нем не было.

- Земля Магии. Там я впервые услышал о нем, - проворчал Бен, третий участник группы, прославившийся своим мастерством незаметно прокрадываться.

Троица друзей была занята выполнением важного задания. Почти на год они застряли в далеком подземелье и ничего толком не знали о последних событиях.

Эликс с сожалением в голосе пробормотал:

- Как же долго! Мы выполнили уйму заданий, но такое утомительное попалось впервые...

- Нельзя сдаваться. Уже вон сколько пройдено!

- Ынринг права. Мы бездну времени затратили, и вот так все бросить...

Ни Бен, ни девушка не хотели, чтобы их усилия пропали впустую. Текущее задание легко могло принести каждому их них около семи уровней. И пусть за время выполнения друзья уже и так отлично подзаработали, финальная награда не позволяла им

отступить назад. Да и сам Эликс, хоть и жаловался на усталость, сдаваться не собирался.

Успешным Авантюристам всегда приходилось чем-то жертвовать. Ведь, они обладали лишь стандартным набором навыков и способностей и не имели достаточной свободы выбора.

Представителям этого класса для выполнения задания порой приходилось сближаться с какими-то деревенщинами, добывая любую толику информации. Но дело даже не в этом.

Чтобы достигнуть цели, необходимо было не спеша, шаг за шагом идти по мельчайшим ключевым подсказкам. Вот и группа уже более месяца бродила в лабиринтах подземелья, временами некоторые участки пути даже бегом удавалось преодолевать лишь за несколько дней!

Одним словом, если у игрока недостаточно задора и терпения, а после завершения тяжелого задания он не испытывает чувство глубокого удовлетворения, то класс Авантюриста не для него.

Глаза Эликса лукаво блеснули.

- А как насчет отвлечься ненадолго и смотаться в центр континента?

Ынринг и Бен навострили уши.

- В центр материка?

- А зачем?

- Там находятся неисследованные руины Басрин. Можно сразу двух зайцев убить...

- Ты предлагаешь оттянуться в том городе? - приподняла бровь девушка, выказывая свою заинтересованность.

Бен тоже живо отреагировал.

Безусловно, друзья уже давно нуждались в отдыхе, да и просто успели соскучиться по лицам других людей, так что гульнуть на славу не отказались бы. Вот только сейчас они были как никогда близки к завершению задания и не могли позволить себе расслабиться.

- Да нет же! - Эликс поспешно замотал головой. - Не стоит зацикливаться на выполнении одного единственного задания, ведь еще неизвестно, получим мы эти подсказки или нет. Я о том, что попутно можем еще чем-нибудь позаниматься.

- Отдохнуть за выполнением другого задания?! - наконец-то понял Бен.

Идея ему явно понравилась.

- Я не говорю, что это будет легко. Зато появится шанс подтвердить репутацию.

Последние слова Эликс произнес специально для терзающейся из-за недостатка общественного внимания Ынринг.

- Репутацию, говоришь?

- Мы бросим Вииду вызов! Как авантюристы авантюристу. Предложим ему посоревноваться в реальном задании. Выберем одно из ещё не выполненных и посмотрим, кто быстрее достигнет цели.

- А он примет вызов?

- Если он настоящий мужчина, то - непременно!

Глава 6. День рождения

Ли Хэн наконец-то добрался до Интернета. Он проверил реакцию на последние события на нескольких сайтах, включая официальный - Королевской Дороги.

- Какой же тут хаос.

Количество комментариев в первой открытой им теме в Зале славы росло с какой-то умопомрачительной скоростью. И добрая их половина была посвящена Вииду.

- Виид. Виид снова объявился!

- Я бывший игрок Земли Магии. Неужели и в Королевской дороге гремит все тоже легендарное имя? Это правда?!

- Бог войны Виид!

- Ну, по-моему, совсем не бог. То, что он убил пару боссов, даже несмотря на популярность среди людей, еще не делает его великим.

- Все равно, я верю в Виида.

- Это просто невероятно: я могу наблюдать за выполнением задания своего кумира!

- А если бы это был не Виид, а кто-то другой, Костяного дракона было бы так же сложно победить?

- Кто знает, когда СМИ обещали повторный показ?

Одобрительных комментариев было очень много.

- Ничего себе! Давно я не наблюдал за боем Виида. А эта его техника, ее где-нибудь можно освоить?

- Думаю, можно. Например, поучившись у мастера боевых искусств в каком-нибудь из тренировочных залов.

- Да-а, для использования такой техники нужно полная концентрация на одной цели... Тогда может и получиться.

- А мне в бою со слоном такой трюк удался!

- Теоретически, если ударить в одну точку более десяти раз, урон может увеличиться в два или даже в три раза.

- В зависимости от вида оружия, сила наносимых повреждений, похоже, тоже будет различной.

- Но эта техника... Она ведь не нужна при обычной охоте?

- Да. Слишком уж она сложная. В обычных сражениях лишь растянет процесс.

В напряженных и неожиданных схватках бить под одной и той же точке не так-то и просто. Но если постараться, все тут же многократно окупалось!

- Виид сменил класс на Некроманта, тогда и я поменяю.

- А что там есть у них из заклинаний?

Класс некроманта тоже набирал популярность. Ли Хэну это было только на руку.

- Чем больше народу сейчас выберет новый класс, тем дороже я смогу продать Гримуар некроманта Бэрекена и Посох падшего святого.

Оружие и одежда для представителей магических классов в Королевской дороге шла по очень высоким ценам. Закончив последнее задание, Виид получил большое количество различного обмундирования и довольно редких ресурсов. Но даже обладая профессиями кузнеца и портного, создавать предметы для магов было делом совсем не из легких. Оружие, например, можно было создавать, только обладая как минимум профессией кузнеца среднего уровня, причем с навыками, позволяющими использовать редкие материалы, такие как куст Благословенной леспеды. Таким образом, существовала большая разница между спросом и предложением. Другими словами, изначально дорогостоящие вещи не являлись предметом бойкой торговли. Ну, а потом что-то найти редкое на рынке становилось проблематично.

- М-да. Надеюсь, месяцев через пять выручу за них неплохую цену.

Ли Хэн решил подождать, ну, а пока лично попользоваться доставшимися вещами.

Древний щит тоже пришлось отложить. Пусть со временем он и терял прочность, из-за чего с продажей затягивать не стоило, выставить на аукцион его Хэн пока не мог. Все из-за ограничений. Хотя первые игроки с 400-ым уровнем уже появились, большой конкуренции среди них ожидать не стоило.

- Ничего, я смогу получить деньги и с продажи вещей, созданных из кости дракона.

Тем не менее Ли Хэн не скрывал досаду.

- Как жаль, что щит имеет это ограничение...

Если бы артефакт можно было ремонтировать, то уже сейчас бы выстроилась целая очередь из желающих его приобрести. Теперь же Хэну не оставалось ничего, кроме как утешать себя тем, что удалось хотя бы найти сокровища империи Нифльхейм.

- Ну, а остальной улов можно продать в столице, в какой-нибудь антикварной лавке, или, починив, потихоньку сбыть самому.

Ли Хэн поверхностно пробежался по оставшимся сообщениям в Зале славы, как вдруг его взгляд зацепился за вызов, исходящий от группы игроков, именуемой 'Тени Земли'.

- Ты уже в курсе о деревне Трикко? Есть связанное с ней задание, которое никто так до этого момента и не выполнил.

Поспорим, кто из нас быстрее с ним справится?!

Тени Земли опять решились на публичный вызов!

Они и раньше делали такое: многие известные высокоуровневые игроки рано или поздно получали вызов со стороны этих 'героев'. Да что говорить! Если собрать все сообщения подобного рода, то их точно наберется больше трех сотен.

- Им что, больше нечем заняться?

Большинство вызовов на чтении этих сообщений и заканчивалось. Но встречались и те, кто с головой бросался навстречу приключениям и по мере выполнения задания просил на сайте помощи в плане информации о том, как пройти в какое-либо место или победить определенного монстра. Поскольку после заключения контракта с телекомпанией Ли Хэн мог зарабатывать на выполнении заданий, он к подобной информации относился с большим вниманием. Разумеется, не оставляя при этом каких-либо инструкций или подсказок.

- В общем-то, можно продолжить и мою обычную охоту...

В сообщениях часто встречалось много свежей, полезнейшей информации о монстрах. Такой, какую при обычном поиске в интернете найти было практически невозможно.

А как известно, знания - сила!

Ли Хэн сохранял такие сообщения в специальной папке.

- Еще когда-нибудь пригодится...

Он продолжил свой поиск, как...

Дилинг!

Вам пришло новое письмо от семьи!

Подобные сообщения выпрыгивали, только когда письма приходили от двух контактов: бабушки или Хаян.

- И кто же это?

Ли Хэн быстро открыл почту. Письмо было от бабушки, которая за время лечения в больнице успела научиться пользоваться Интернетом.

- Что-то случилось?!

Он быстро открыл письмо.

Ли Хэн, моей спине полегчало, и она уже не болит. Здесь очень комфортно.

Ты уже видел старенькую госпожу Юн из 203-ей

палаты? Ее внуки подарили ей массажер для плеч. Он сам нагревается, а потом остывает. Я даже разок попробовала, и мне очень понравилось.

Обо мне не беспокойся. Я в порядке.

* * *

Чонг Ильхун спросил с несвойственной ему холодностью:

- Сегодня тот самый день. Все готово по плану?

Чхве Джонбо резко кивнул.

- Да, брат, подготовка полностью завершена. Перепроверил несколько раз.

- Может, ещё разок?..

- Нет ни одного расхождения с планом.

Глаза Чонг Ильхуна 'загорелись'. Уже несколько раз до этого, положившись на Джонбона, он оставался несолоно хлебавши.

- Ты полностью уверен?

- Даю голову на отсечение, - сказал Джонбо и стукнул себя кулаком в грудь.

Стоящие рядом Ма Сангбо и Ли Индо от души рассмеялись.

- Вы, случаем, говорите не о нашем плане?

- Да, о нем. План идеальный, и все должно пройти без сучка и задоринки.

И все-таки угрюмое выражение не сходило с лица Чонг Ильхуна.

- Хоть вы и так в курсе, но не стоит забывать, насколько важен этот день.

- Да-да-да, понимаю, - Ма Сангбо в подтверждение слов быстро закивал головой.

Сегодня был день рождения Ли Хэна.

Ради него ни разу не отмечавшие свои дни рождения 'братья' решили закатить самую лучшую вечеринку.

'Так трогательно...' - Ли Индо даже пробрала дрожь.

Он безоговорочно верил в их общую дружбу, но и не забывал о дополнительной выгоде от мероприятия - знакомстве с прекрасными студентками!

О подобном все они могли только мечтать.

Да и сам Ан Хен-До, находившийся в данный момент в отъезде, полностью одобрил план.

Чонг Ильхун повторил:

- Старайтесь изо всех сил! Мы должны добиться полного успеха. Джонбо, как ты считаешь, сколько нам с тобой еще годков отведено?

- Не более полтинника?

- Да, и все это время мы готовили, ели и спали в одиночестве... Точно так же мы можем прожить и оставшиеся пятьдесят лет или же попытаться найти семейный уют и тепло. Все будет зависеть именно от сегодняшнего дня!

- Обещаю не забывать об этом ни на минуту!

Всем видом Ма Сангбо и Ли Индо подписывались под этими словами Чхве Джонбо. Это было так искренне и чистосердечно, что даже Чонг Ильхун проникся до глубины души.

'План внушает доверие. Даже ребята согласились и помогают. Все должно получиться!'

Без какого-либо смущения Ильхун обратился за помощью к знакомым в Королевской дороге. В первую очередь - к игроку под ником Пэйл, к О Донгману. Ну, а потом и ко всем остальным. Узнав о дне рождения Хэна, они дружно пообещали помочь.

'На удивление, особенно много старалась одна из девушек'.

Чон Херин, которую в игре звали Хварен, обещала обеспечить всех закуской.

Ирен - Ким Иннен, Ромуна - Пак Хиен и Сурка - Пак Суен из-за семейных дел обещали подъехать только к вечеру, но остальные уже были на месте и самозабвенно помогали.

'Славная должна получиться днюха', - Чонг Ильхун довольно усмехнулся.

* * *

Ли Хэн, как всегда, рано утром пришел позаниматься в тренировочный зал. Но, сам не понимая, как, подхваченный под руки друзьями, был утянут в неизвестном направлении.

- Идем!

Четверо наставников и около семи десятков учеников сплоченной толпой быстро шли вперед. И все с каменными выражениями на лицах и переполненными тоской глазами.

- А мы, вообще, куда направляемся? - тихонько спросил Ли Хэн.

- Идем в парк развлечений, - точно так же шепотом ответил ему Ли Индо.

- А зачем? Вы, случайно, там не драку затеваете?

- Нет, конечно же, нет. На аттракционы там... Развлечься.

Даже нам... Разве мы не можем позволить себе денечек отдыха? Сам Учитель дал разрешение.

- Да?

Но Ли Хэн покачал головой. Вот только как-то выражение их лиц не соответствовало увеселительной прогулке. Достаточно было только взглянуть в глаза учеников, как сразу же ощущалась переполнявшая их напряженность.

'Я не могу все запороть'.

'Веселый, самый веселый день рождения'.

Слишком глубокое чувство ответственности не позволяло никому из них ни на секунду расслабиться. От волнения старенький, когда-то казавшийся родным тренировочный костюм ощущался странным и неудобным.

Итак, вся толпа погрузилась в метро. Но не потому, что у школы не было своего транспорта, - они намеренно воспользовались общественным.

'До парка так или иначе придется добираться на метро'.

На самом деле ни наставники, ни ученики не были в парке развлечений с самых ранних лет. Поэтому им пришлось на скорую руку составить маршрут, чтобы без задержек добраться до места и не испортить все приготовления.

- Ну че, пойдем сегодня порежемся в че-нить у Хан Сунэ?

- Так вот, танцую я в клубе, а тут один кадр... Ой!

Толпа пассажиров в вагоне метро резко притихла. Все потому, что группа широкоплечих парней в черных костюмах заполнила стоячие места.

'...'

Внутри вагонов метро, наверное, со времен их создания, шла постоянная борьба за свободные места. Гонка за самым удобным местечком! А тут неожиданно несколько человек потихоньку поднялось со своих мест. Остальные тут же последовали их примеру и тоже начали один за другим освобождать свои сиденья.

- Кхм, уж лучше постоять.

- Ага, размяться.

Поднялись мужчины 40-50-тилетнего возраста. Более того, засуетились даже сидящие на местах старенькие дедульки.

- Э-э? Ты чего поднялся?

- Да вот, да так...

Но ни Ма Сангбо, ни Ли Индо не воспользовались свободными местами. Привыкая к комфорту, тело неизбежно расслабляется, поэтому ехать стоя в общественном транспорте уже стало выработанной годами привычкой.

Все, от наставников до учеников, ехали стоя. Как и

остальные пассажиры.

'Какая-нибудь банда? Глазищи-то как сверкают...'

'От мышц того и гляди костюмы растрескаются'.

'Вот головорезы'.

'Полиция. Наверное, стоит позвонить в полицию...'

Состав прибыл на следующую станцию, и двери вагонов раскрылись.

- Ух ты, свободные места?!

- Редкое явление в такой час... Вау, какая удача!

Новые пассажиры, увидев свободные места, обрадовались и ринулись вперед, в их направлении, но тут же встретились взглядами с учениками школы меча.

'....'

И люди, притихнув, оставались ехать стоя. Глядя на суровые лица наставников и учеников, никто не посмел усесться.

'Это же что такое должно было случиться, что никто из этих бандитов не садится?'

'Присели бы уже. И нам бы посвободней стало'.

Люди явно нервничали, но ученики ничего не замечали: им было сейчас не до них. Каждый думал о том, что каким-то образом необходимо развлечь Хэна!

Пассажиры, конечно, задавались вопросом о причинах 'стоячей забастовки', но, демонстрируя равнодушие, оставались стоять и пялиться куда-нибудь в сторону от толпы.

На следующих остановках входящие люди следовали всеобщему примеру.

'Это что, последний писк моды - ехать в метро стоя?'

'Прикольно. И для здоровья полезно'.

Сидячие места в вагонах метро так и оставались свободными до самого прибытия учеников школы меча до пункта назначения.

- Ли Хэн, приехали!

- Это здесь!

Их глазам предстал огромный парк развлечений. Ли Хаян вместе с О Донгманом и Син Хемин уже ждали их перед главными воротами.

- Хаян, что ты здесь делаешь в такое время?

В голосе Ли Хэна слышалось неподдельное удивление. Он цепким взглядом быстро пробежался вокруг, подмечая всю странность происходящего. Поведение наставников и учеников, присутствие О Донгмана, Син Хемин и подошедшего Цой Чжехуна. О такой встрече он никак не думал и, конечно же, совсем не ожидал.

Широко улыбнувшись, Хаян ответила:

- Братик, сегодня же твой день рождения!

- День рождения?

Ли Хэн быстро подсчитал, какое сегодня число. Так и оказалось, настал его день рождения. С некоторых пор, даже трудно припомнить, с каких, он перестал подсчитывать дни и уже не придавал ему никакого значения.

- Ну ладно, мой день рождения, а здесь-то мы почему?

- Брат, ну, ты же ни разу не бывал в парке развлечений. Поэтому сегодня...

- Места со словом 'развлечение' в названии - только для богатых. Зачем сюда?

О Донгман и Син Хемин, услышав такое, недоуменно покачали головой.

'С каких это пор парки развлечений стали привилегией богатых?'

А вот ученики и наставники восприняли данное утверждение как должное.

- Ну, так и есть, в парки аттракционов люди со скромными доходами не ходят. Если, конечно, ими не движет непреодолимое желание, мечта детства.

- Для настоящего мастера назвать это местом для развлечений...

- Что, вправду? На каждый аттракцион уйдет больше пяти долларов?

Наставники тоже были людьми нерасточительными. Проживали и питались они в школе, деньги им особо тратить было не на что. Поэтому предстоящие расходы в 10 или 20 долларов заставляли их не на шутку нервничать.

С тяжестью на душе, точно с таким же осознанием предстоящих трат, Ли Хэн присел на бордюр.

- Кхм, может, надо было просто отдохнуть дома?..

Но Хаян, не слушая, схватила его за руку и потащила за собой.

- Я уже взяла билеты на свободное использование всех аттракционов. И мы уже здесь, так что пошли развлекаться.

Хаян хорошо знала брата. Пройдет немного времени, и как бы ему ни было жаль денег, он успокоится и расслабится. Поэтому, не давая ему и минуты на ненужные размышления, сестра потащила его за собой.

За ними же последовали и все остальные.

О Донгман, оглядевшись по сторонам, спросил:

- Ну что, с чего начнем?

- Викинги? Или, может, американские горки? - неуверенно

предложила Син Хемин.

Американские горки - самый большой аттракцион из представленных в парке. Он был здесь наиболее популярным. И загруженной ежедневными трансляциями Син Хемин очень хотелось испытать острые ощущения.

- Конечно же, давайте пойдем сначала на Американские горки!

В итоге все на этом и сошлись.

Хоть посетителей в парке было и много, но с учетом того, что они пришли ранним утром, очередь подошла довольно быстро. На передние сиденья уселись Ли Хэн и Чон Херин, позади - О Донгман и Син Хемин, уже за ними - Цой Чжехун и Ли Хаян. Ну, а далее - наставники и ученики.

Вначале посадка производилась согласно схеме 'мальчик плюс девочка', потом - согласно рангам в школе меча.

'Отлично вышло', - радовался Цой Чжехун, он же Зефи в игре.

Сегодня он впервые увиделся с сестренкой Ли Хэна в реальности. Несмотря на то, что они уже какое-то время охотились вместе в Королевской дороге, встреча тут его очень обрадовала. Короче говоря, она пришлась ему по душе. В нем даже начали потихоньку просыпаться чувства, которых он не знал, несмотря на бесчисленные знакомства с девушками.

'Может, что-то получится, и после сегодняшнего мы будем встречаться. Просто отлично'.

Лицо Цой Чжехуна озарилось счастливой улыбкой.

Но тут Ма Сангбо слегка толкнул его в спину.

- Береги хребет.

- Че?

- До того, как тебя выберут...

Счастливая улыбка тут же превратилась в натянутую.

- Хы-хы-хы! - слышался сзади злорадный смех Ли Индо.

По мнению всех наставников и учеников, тот факт, что он сейчас находится рядом с Хаян, вполне мог стать угрозой для его жизни. От нескольких десятков пристальных взглядов по шее и затылку Чжехуна бежал холодный пот...

Спустя немного времени кабинка Американских горок начала потихоньку подниматься вверх. На спуске же по всему парку разнеслось пять пробирающих до мурашек воплей, принадлежащих Чон Херин, О Донгману, Син Хемин, Чжехуну и Хаян:

- А-а-а-а-а!

- Йу-ху-у!

На их фоне Ли Хэн и его 'братья' по школе меча оставались

абсолютно спокойными.

'По ощущениям, ваять Ледяного дракона было намного страшнее...'

Тогда он работал с куском льда размером в несколько сотен метров, и страховкой ему служила лишь простая веревка. Ветер затруднял движение и то и дело пытался скинуть с этой огромной высоты, не позволяя завершить произведение. По сравнению с полученными тогда ощущениями удобную и мягкую поездку на Американских горках можно было назвать подарком судьбы.

Наставники также проявляли хладнокровие.

- Было б повыше...

- Если правильно сгруппироваться при падении, даже грохнувшись отсюда, можно выжить. В худшем случае придется пожертвовать ногами, а так это вполне реально.

- Ага. Главное, в полете сделать несколько кувырков, чтобы снизить скорость.

- Попробуем разочек?

Привыкшие к опасности в жизни наставники и ученики болтали между собой без каких-либо задних мыслей. И заставляющие кричать толпы людей Американские горки казались им лишь странно причудливыми.

'И что с ними не так?'

Персонал, обслуживающий аттракцион, выглядел озабоченным.

Затем, при поездке на Викинге, ситуация полностью повторилась. Ли Хэн и его друзья из школы меча за весь путь не проявили ни одной новой эмоции. Ни одного лишнего движения!

'Ой-ой, денежки мои! Такие-то развлечения да за свой счет...'

Ли Хэн время от времени устремлял взгляд куда-то вдаль, поддаваясь сожалениям и печальным мыслям о глупых и бессмысленных тратах.

В конечном счете они отказались от поездок на всех оставшихся аттракционах.

- Какой ни выбери, а такого, чтобы захватывал их дух, нет. Так что и в очередях мы только время теряем, - с сожалением произнесла Чон Херин.

Парк развлечений предоставлял множество возможностей получить острые ощущения, но для Ли Хэна и остальных из школы все они были недостаточно захватывающими.

В этот момент О Донгмана и посетила идея:

- Если аттракционы не впечатляют, то как насчет посещения зоопарка?

У Ли Хэна заблестели глаза.

- Зоопарка?

- Да. Здесь еще есть и очень крупный зоопарк. Может, совершим один кружок и осмотрим все? Как вам?

- Безусловно, нам стоит это сделать.

И так вся компания, вопреки изначальным планам, отправилась в зоопарк.

* * *

Прямо перед ними находились жирафы.

Маленький мальчик лет шести, а то и меньше, рассматривал парочку жирафят. Он пришел сюда на экскурсию от детского сада, и рядом с ним крутились и галдели другие маленькие ребятишки.

- Смотри сюда, это жираф!

- Вау! Какой классный.

Большеглазые девчата тоже радостно глазели на этих удивительных существ.

- Красивые-е.

- Такие симпатичные! Смотри, какая шея длиннющая!

Это была трогательная сцена знакомства маленьких детей с новыми существами. Жирафы спокойно прогуливались по вольеру.

И тут откуда-то сзади раздался громкий мужской голос:

- Жирафы ведь тоже съедобны?

- Да, только с головой возни много, приходится долго варить...

- Точно. Но если все хорошенько подсолить, будет вполне съедобно. Недавно, во время тренировки на юге, я сильно оголодал. Поймал тогда льва, но у него был такой запах, что во время еды приходилось нос затыкать!

- А травоядные-то, наверное, повкуснее будут?

- Ага, вчера ночью я с ножа...

Жуть! Наставники школы меча и их ученики. Только они могли обсуждать подобную тему, глядя на жирафов!

- Ау-уа-а-а! - захныкали маленькие детишки, уловив суть разговора.

Но успевшие ранить детские сердца наставники уже ушли в сторону следующих вольеров, с верблюдами и пони.

- Интересно, а как эти на вкус?

- Да-а, думаю, неплохо было бы и попробовать.

- Жаркое... Уверен, получится вкусное жаркое.

Следующим на очереди оказался огромный белый медведь.

- Оу, посмотри на него!

- Ага, аж слюнки потекли.

- Большой, сытный... Если завалить и съесть такого, еды хватит на год вперед.

Их глаза горели кровожадным огнем. Даже медведь попятился в поисках какого-либо убежища.

Подобная участь постигла и выдр, дельфинов, крокодилов... При взгляде со стороны можно было заметить, что даже птицы старались держаться от учеников подальше.

Но, на удивление, нашлись и близкие по своей сути животные: обезьяны, гориллы, свиньи! Всех позабавило, как они прыгали за угощениями в виде бананов и других вкусностей.

- И чем они так завораживают?..

- Не знаю, просто не могу пройти мимо.

Ли Хэну прогулка по зоопарку приносила непередаваемое удовольствие. Как же долго он мечтал об отдыхе. С тех пор, как он погрузился в Королевскую дорогу, ему ни разу не удалось как следует отдохнуть. Все это время Хэн считал, что, пропустив один день, он потеряет намного больше, чем приобретет. Та же абонентская плата взималась каждый день, независимо от того, играешь ты или нет.

Но сегодня Хэн нисколечко не жалел, что пришел в зоопарк с сестренкой и друзьями.

- Однажды и я приведу сюда всю свою семью...

Ведь когда-нибудь, может, лет через 10-20, он женится и заведет собственных детей.

Но как бы то ни было, а сейчас Хэн испытывал радость и удовлетворение.

Чон Херин не только на аттракционах, но и на протяжении всего остального времени не отставала ни на шаг от Ли Хэна. Как будто в качестве компенсации за невозможность сражаться плечом к плечу в Северной экспедиции, сейчас она, словно невеста, сопровождала его повсюду.

О Донгман, Син Хемин, Цой Чжехун отбились от ушедших вперед наставников и учеников школы меча.

- Ну, что ж, раз все довольны, можно сказать, нам удалось.

- Что-то все поразбрелись...

- Ну, мы не особо-то с ними пока и близкие друзья.

* * *

На закате они покинули парк развлечений и тем же

маршрутом вернулись в тренировочный зал школы меча. На этом увеселительная прогулка в честь дня рождения Ли Хэна подошла к концу.

Но зато настало время запланированного еще с утра ужина! Вкуснейшего барбекю из свиных ребрышек!

Ким Иннен, Пак Хиен и Пак Суен подошли заранее и уже занимались мясом.

- Приятного аппетита!

- Спасибо вам, девушки.

Ма Сангбо завернул истекающие капельками жира кусочки мяса в листья салата и, отправив все в рот, пробормотал:

- Мясо в такие праздники особенно вкусное!

Друзья планировали закончить празднество огромнейшим 'столом', заполненным в основном прекраснейшим свиным барбекю. И все шло согласно плану.

Чхве Джонбо старательно орудовал палочками, хватая даже недожаренные куски мяса.

- Когда ешь вместе со всеми, еда вкуснее!

Ли Индо поддакивал ему:

- Верно, брат. Чем больше компания, тем вкуснее еда.

Они не стали отмечать день рождения в ресторане и даже подарка как такового не купили. Но и без этого чувствовалась атмосфера праздника и глубокой привязанности.

Цой Чжехун протянул имениннику соджу:

- Выпей-ка рюмашку.

Ли Хэн аккуратно взял рюмку двумя руками и благодарно кивнул.

- За нашу жизнь, Хэн!

- За жизнь!

Немного неуклюжий мужской тост. Но наблюдавшая за всем Хаян решила во что бы то ни стало выполнить свое обещание.

Она познакомит их с самыми прекрасными студентками!

Глава 7. Лук высшего эльфа

Виид вернулся в игру спустя почти двое суток реального времени. На Версальском континенте же прошло около шести дней.

- Вот же!.. Так напиться...

Спиртное он попробовал еще в юности, работая подмастерьем: две рюмочки после напряженного трудового дня, чтобы немного расслабиться.

Вот и за столом после распития пары бутылочек соджу воцарилась теплая, дружеская атмосфера. Но зачем, зачем после этого они продолжили напиваться?!

Виид продержался недолго, что уж говорить о менее стойких Пэйле, Зефи и Мейрон...

- Похоже, им не стоило доливать.

Несмотря на большое количество народа, алкоголь ударил собравшимся в голову. И в какой-то момент все просто позабыли об осторожности: за четыре часа застолья было выпито двести ящиков соджу!

Но каким бы охочим до спиртного человек ни был, а рано или поздно организм сдавал. И для здоровья оказывалось лучше, если удавалось вырубиться до этого.

- Хоть и с похмельем, но зато в целости и сохранности... - пробормотал Виид, оглядываясь по сторонам.

Он оказался в безопасной пещере неподалеку от Долины смерти.

Тихонько молящийся в уголке Альберон при его появлении сразу же поднялся.

- Виид, ты вернулся!

- Как видишь.

Сейчас Виид находился в своем привычном облике, так как с первыми лучами солнца действие 'силы, способной обмануть смерть' прекратилось. Кроме них двоих в пещере больше никого не было. Впрочем, и неудивительно: она была слишком хорошо скрыта, настолько, что ночью ее вообще невозможно отыскать.

- Кстати! А что там с экспедицией?

Виид немного переживал, нашли ли в пещере разорванные бусы ведьмы Сербианы.

* * *

Возле затерянной в снегах деревни Эдерн на вершине одной из скал покоился небольшой алтарь богов. К нему-то и поднимались с трудом Оберон, Верос и другие участники экспедиции. Они двигались без остановок всю ночь, перекусывая на ходу и мечтая только о том, чтобы наконец-то завершить свое двухмесячное путешествие.

И вот, добравшись до вершины, их взглядам предстали лишь разрушенные дома и поваленные стены некогда процветающего поселения. И хоть вид руин Эдерн был безмерно жалок, члены экспедиции, взглянув на них, ощутили, как все проблемы и переживания отступили прочь.

Гном Оберон взобрался на крупный камень и развернулся лицом к остановившимся позади него игрокам.

- Это завершающий этап экспедиции. Спасибо всем, что поверили и последовали за мной.

- Командир, мы смогли выдержать весь этот путь лишь потому, что ты объединял и поддерживал нас, - сказал Верос. - Да, было множество трудностей, но, думаю, оно того стоило.

Остальные согласно закивали.

"Не раз я сожалел о том, что пришел в эти холодные земли".

"Да уж... Настолько длительного и сложного задания еще не бывало".

Невозможно описать все чувства, что испытывали участники экспедиции после стольких-то трудностей и лишений! Однако сейчас их глаза светились от предвкушения.

Оберон продолжил:

- Это правда, мы старались не зря. Итак... Дром!

- Да, командир?

- Нужно восстановить артефакт.

Кивнув, Дром вышел вперед и аккуратно извлек бережно хранимый им предмет - разорванные бусы ведьмы Сербианы. Сокровище, добытое после бесчисленных сражений и нелегкого пути, начавшегося в центральных королевствах и закончившегося в холодных северных землях.

Бусы тотчас же оказались в перекрестье взглядов собравшихся вокруг игроков. Довольно невзрачное украшение, местами потрескавшееся и порванное. И как контраст с безобидным внешним видом - испускающее ужасный холод, от которого членов экспедиции пробирала дрожь. Если бы Дром не ослаблял ледяную магию артефакта, все присутствующие вполне бы могли замерзнуть насмерть!

- Сделай все возможное, - попросил старший мастер, протягивая бусы одному из чародеев гильдии, Керону.

Однако тот не прикоснулся к ним. Как чародей, в основном

и занимающийся ювелирными изделиями, он опасался начинать действовать из-за наложенного на предмет Ледяного проклятия.

- Я попробую, но ты сам понимаешь... - тихо произнес Керон.

- Да-а... Я сожалею, друг, что именно тебе приходится это делать...

- Ничего. Но что бы ни случилось, с тебя после этого ужин и выпивка!

- Договорились.

Керон поглядел на бусы.

- Идентификация!

Дзынь!

Разорванные бусы ведьмы.

Прочность: 1.

Украшение изготовлено из неизвестного материала и изначально, по всей видимости, являлось мощнейшим артефактом. Однако из-за возникших трещин на бусинах и разрыва цепочки заключенная в него магия Льда стала просачиваться наружу, превратив бусы в постоянный источник стужи.

Эффекты: Восстановив украшение, можно запечатать холод внутри.

Обработкой драгоценных камней и магических минералов занимались игроки с профессией ювелира. Самые уникальные из созданных ими творений иногда требовали неимоверных затрат сил и энергии. Вот и для восстановления бус Сербианы требовался довольно высокий уровень навыка, который, благо, у Керона имелся.

- Ух! Это уже становится делом чести, - тряхнул головой чародей и, решившись, дотронулся до бус. - Восстановление!

Ослепительный свет охватил его ладони и начал медленно стекать на бусы, аккуратно запечатывая трещины и исправляя дефекты. Игроки смогли наблюдать настоящее мастерство чародея, магию воссоздания, способную вернуть ювелирным изделиям и материалам первозданный вид.

Свет все охватывал и охватывал одну бусинку за другой, и в какой-то момент источаемый артефактом бесконечный холод ослаб, а вскоре и совсем прекратился.

- Уф-ф!

- Наконец-то можно вздохнуть полной грудью.

Игрокам действительно стало гораздо легче дышать после того, как ледяная стужа резко отступила. Но вот прикоснувшийся

к бусам Керон, начиная с кистей рук, быстро превратился в ледяную статую.

- Помогите! Кто-нибудь может его оживить?!

- Вот дерьмо!..

Подоспевшие на крики игроков священники споро осмотрели некогда бывшую человеком глыбу льда, однако жизнь уже покинула тело Керона.

А тем временем окружающий поселение унылый пейзаж начал меняться.

Из-за проклятия царя Бельсоса на Версальском континенте до сих пор стояла знойная жара. И теперь, после восстановления разорванных бус, она распространилась и на северные земли. Падающие с небес снежинки превратились в капельки воды. Пошел мелкий дождь. Задул теплый ветер. Лед, который, казалось, никогда не сойдет, начал таять. А земля, освобожденная от ледяного капкана, постепенно возвращалась к жизни.

- Как и обещал, с меня еще 'хавчик', друг, - пробурчал Дром застывшему Керону и принялся осматривать восстановленные ведьмины бусы.

В этот момент он и заметил, что в глубине артефакта стали мелькать какие-то изображения.

Укрытая снегами равнина. Маленькая девочка, постигающая таинство магии. Каждое ее действие сопровождалось появлением новых снежков, летящих в какую-либо сторону. Иногда ей удавалось создать кусочки льда размером с кулак. И тогда по равнине разносился радостный и беззаботный смех...

'Ведьма Сербиана! - догадался Дром. - Должно быть, это она'.

...Девочка выросла, превратившись в молодую симпатичную девушку, носящую магическую мантию. Поначалу она выглядела неуклюжей, постоянно путалась в складках, но постепенно привыкла к ней и уже вскоре уверенно блистала с посохом настоящего мага наперевес.

А затем в мирные снежные края пришли захватчики. Полчища монстров вместе с не меньшим количеством людей-солдат.

Сербиана сражалась с врагами. От ее магических атак монстры превращались в лед. Люди же падали замертво...

Среди заснеженных полей разворачивались события одной из легенд Версальского континента - истории о ведьме Сербиане, магистре магии Льда!

...С дождем и резкими порывами ветра приближалась буря. Сербиана широко раскинула руки. И в один миг все, что ее окружало, застыло. Ее магия была настолько сильна, что заморозила даже бурю!

Дзынь!

Вы обнаружили сокрытые знания о магии Льда.

Восстановив бусы ведьмы, вы вернули и контролирующую окружающую погоду магию, с помощью которой можно победить любого врага. Однако откроются тайные знания лишь тому, кто достиг высшего уровня в искусстве управления стихией Льда.

- Эх! - тяжело выдохнул Дром.

После восстановления разорванных бус Сербианы в них появился скрытый магический артефакт - память о жизни создавшего их магистра. Для профессионально владевшего ледяной магией Дрома они были бесценны!

Подошедший Оберон хлопнул друга по плечу.

- Не печалься. Когда-нибудь выпадет еще один шанс заполучить нечто подобное...

Дром выглядел очень расстроенным.

- Думаешь, и вправду будет еще один шанс? - спросил он с надеждой.

- Возможно...

- ...

Бусы были добыты усилиями всех членов экспедиции. И Дрому ничего не оставалось, как послушно возложить их на алтарь богов.

* * *

В интернете же в это время множество людей следило за видеотрансляцией возложения бус на алтарь. И не только там. В тавернах по всему Версальскому континенту тоже можно было наблюдать за происходящим - через волшебную линзу.

- И что, жара действительно уйдет?

- Разве такое возможно? - с сомнением переспрашивали

игроки, уже почти смирившиеся с палящим зноем.

Им не верилось, что жара вообще когда-нибудь отступит. Хотя у каждого в душе все еще оставалась пусть и слабая, но надежда...

Бусы Сербианы, оказавшись на алтаре богов, рассыпались пылью. Одновременно с этим освободилась и стала волной распространяться во все стороны заключенная в них сила, охватив за считанные мгновения весь материк.

Воцарившийся вследствие проклятия Царя Скорпионов Бельсоса невыносимо жаркий климат тотчас начал меняться. Температура воздуха постепенно снижалась. Обжигающие порывы воздуха сменились легким прохладным ветерком, а теплое пиво вновь стало освежающим...

- Ура-а! - радостно вскричали люди.

- Наливай!

Счастливый народ повсеместно устраивал праздник. И еще долго во всех городах и деревушках Версальского континента раздавались ликующие возгласы.

* * *

Виид и Альберон, оседлав виверн, взмыли в небо. В сопровождении Ледяного дракона они направились в Долину смерти, чтобы проверить, не остался ли там кто-то из игроков.

Место, где недавно проходило одно из самых масштабных сражений в игре, вновь кишело множеством опаснейших монстров.

- Кяу! Человечишки!

- Убить!

- Сам Девис ниспослал их...

Виид покачал головой.

- Похоже, все ушли.

Некогда покрытую льдом Долину смерти теперь согревали солнечные лучи и теплый ветер. Восстановленные бусы Сербианы перестали источать холод, и проклятье царя Бельсоса со всей силой обрушилось на северный материк. Лед и снег, которые, казалось, ничем невозможно было растопить, в мгновение превращались в ручьи, тут же поглощаемые уже порядком соскучившейся по ним бесплодной почвой.

- Ай! Тепло... Оно жжет мое тело, хозяин! - закричал Ледяной дракон, в панике заметавшись по небу.

Капли дождем стекали с его ледяного туловища.

Повышение температуры стало огромным благом для Долины смерти, но в то же время трагедией для Ледяного дракона.

- Спа... Хозяин, спаси меня!

Глаза слуги выражали такую боль, что казалось, его заживо жарили.

- Вот же бесполезное создание!

Виид задумчиво уставился вдаль, игнорируя извивающегося в страданиях Ледяного дракона.

На самом деле ситуация не была такой критичной, как казалось со стороны. Дракону ничего не угрожало, по крайней мере, пока температура не подрастет еще больше. Пусть сейчас он и махал изо всех сил крыльями, показывая, насколько ему плохо, изначально, сам по себе, он был невероятно сильным и живучим созданием, которому всего-то и не хватало как немного времени для восполнения сил. После сражения с Костяным драконом он так и не успел восстановиться, из-за чего сейчас и переносил все эти страдания.

'Если он еще раз вступит в бой, то восстановление затянется на еще большее время. Надо что-то решать...'

Но Ледяной дракон, думающий о том же самом, казалось бы, уже все для себя решил. Печальным голосом он произнес:

- Хозяин, похоже, настало мое время покинуть тебя.

- Ну...

В глазах Виида также появилась боль. Не так-то и долго он использовал Ледяного дракона... И теперь тот решился оставить своего создателя.

- Хозяин, я чувствую это там, далеко. В нескольких днях полета отсюда есть место, где я смогу выжить. Еще не прогревшиеся земли, где лед и снег не растаяли. Я наберусь там сил и вернусь назад.

- Тебе обязательно улетать? Может, есть другой выход? Например, отлежаться на дне озера или глубокой реки... Сложновато, конечно, но, оставшись, мы найдем способ тебя спасти.

- Нет, хозяин, я должен улететь.

Виид не хотел отпускать Ледяного дракона, но в то же время был обязан дать на это свое согласие. Причем прямо сейчас, так как слуга, удерживая себя в воздухе, с каждой секундой терял все больше и больше сил.

К сожалению, Ледяной дракон мог действовать без передышек только в суровом холодном климате! И если размышлять не лукавя, возможность охлаждения на дне озера или реки была весьма маловероятна.

За все время изучения окружающей местности то место, о котором упоминал Ледяной дракон, было единственным неисследованным!

- Ну что ж, лети. Возвращайся, когда восстановишься.

- Спа... Благодарю, хозяин, - почтительно произнес слуга и улетел в северном направлении.

Еще секундой ранее еле ворочавший крыльями Ледяной дракон, удаляясь, махал ими с невероятной скоростью. Стрелой уносясь за горизонт!

Ваилю с Вадулом только и оставалось, что с завистью вздыхать ему вослед.

- Значит, есть возможность улететь...

- Если бы и мы были изо льда...

- А я ни о чем не жалею! - вставил свое слово Золотой человек. - Ледяной - наш старший брат. Коль-коль-коль! Его смекалке можно лишь позавидовать.

Каким-то образом Ледяному дракону удалось вырваться от нещадно эксплуатировавшего их всех Виида! Для оживленных скульптур он в один миг превратился в героя и символ свободы.

Только дракон успел исчезнуть за горизонтом, как погода начала понемногу меняться. Стало намного прохладнее, и подул сильный ветер. Возложенные на алтарь членами экспедиции бусы навсегда развеяли проклятье царя Бельсоса.

Дзынь!

Задание завершено!

Погрузившие в вечную мерзлоту северные земли бусы возложены на алтарь. Охваченные стужей королевства и поселения наконец-то освобождены! Население бесплодных земель не поскупится в благодарности помогшим добыть и восстановить бусы Сербианы.

Производительность во всех северных поселениях увеличивается.

Во всех северных поселениях очки расположения возросли на 763.

На севере Ваша Слава увеличивается на 15%.

Очки расположения ордена Фреи возросли на 1300.

Получен новый уровень.

Получен новый уровень.

Получен новый уровень.
Получен новый уровень.

...

Виид заработал дополнительные очки расположения и целых семь новых уровней. Все игроки, участвовавшие в экспедиции по возложению бус Сербианы на алтарь богов, получили свою долгожданную награду.

- Ну что ж, члены братства наконец-то обрели общественное признание...

Виид равнодушно осматривал окружающие земли. Долину смерти теперь заполняла густая растительность, выросшая из семян эльфов, которые он посадил по просьбе маленькой девочки Фрины. Эти растения были способны укрепиться и прорасти даже в самых суровых погодных условиях. Теперь же, после таяния льдов, они с новыми силами захватывали все больше и больше территорий. И гуляющий под ласковыми лучами солнца прохладный ветерок им совсем не вредил.

Растения успели захватить всю Долину смерти и даже немного выбраться за ее пределы. Благословенные Альбероном семена эльфов обрели небывалую доселе силу и буквально за несколько часов превращали отдохнувшую землю в густые луга и леса. Возможно, уже через несколько недель растения распространятся на все северные земли.

- Так вот какого результата ожидала Фрина, излагая свою просьбу...

На Виида снизошло неожиданное озарение.

Погруженные некогда в зимнюю спячку земли, наконец, дождались своей эпохи возрождения. Столь буйный рост растительности играл весьма важную роль в развитии окружающих поселений. В первую очередь из-за продовольствия. Когда люди смогут выращивать злаки, овощи и фрукты, продукты заполнят лавки деревушек, цены начнут падать, и тогда неизбежно увеличится число жителей в поселениях. Совсем скоро тут появятся вездесущие искатели приключений. Потом возникнут процветающие крупные города и королевства. Ну, а в них уже направятся толпы туристов, торговцев и военных.

Альберон, казалось бы, понимал это не хуже своего кумира.

- Да снизойдет благословение Фреи на эти земли!

Виид был взволнован. Он совсем запутался, в чем же заключался истинный приоритет северного путешествия...

- За мной, как за героем, пришли священники и паладины ордена Фреи...

Только благодаря помощи Альберона он смог так быстро завершить эти задания.

'Все они как-то друг с другом связаны'.

Исследование Долины смерти, раскрытие тайны краха империи Нифльхейм, посадка семян... Последнее, как оказалось, было относительно легким. Всего-то зачистить окружающие земли от монстров да отбить несколько атак. Учитывая уровень сложности 'А' данного задания, можно было без преувеличения назвать его невероятно халявным.

- Может, для его выполнения и потребовалось потратить несколько дней, но провалить в итоге, кажется, совершенно невозможно. Ну что ж, даже несмотря на смерть, я готов к новым приключениям... - уверенно произнес Виид.

Он уже понял, что за посадку и выращивание семян особого вознаграждения не стоило ожидать. Игрок, выполнявший это задание, неизбежно столкнулся бы с Костяным драконом во время исследования Долины смерти! А после, если бы повезло одолеть босса, очутился бы в пещере с тайной империи Нифльхейм, где между делом захватил бы и восстановил бусы ведьмы Сербианы. Исходя только из этого, все эти задания со сложностью 'А' можно было назвать последовательными.

- В таком случае за какое-то из них вознаграждение выйдет просто огромным!

По мере выполнения награда в последовательных заданиях увеличивалась в два, три или даже четыре раза! Причем даже при уровнях сложности 'С' или 'В' вознаграждение выходило весьма значительным.

Ну, а после восстановления природы и возрождения поселений, по итогам задания уровня 'А', ожидать стоило чего-то особо невероятного...

- Быстро летим в деревню! - Виид с покрасневшими от прихлынувшей крови глазами изо всех сил гнал виверн к поселению Мора.

В свое время он потратил довольно много сил, чтобы добраться оттуда до Долины смерти. Пришлось не одни сутки познавать на собственной шкуре настоящий холод северных территорий. Он даже под конец заболел.

Но сейчас Виид несся к своей цели на всех порах и уже за несколько часов достиг хорошо знакомых земель. Деревни Мора! Еще не так давно разрушенной и захваченной вампирами. Зажатой со всех сторон снегами... Деревни, которая теперь предстала пред ним на полотне 'серой' земли. И пускай буйная растительность еще не покрыла окружающие территории, очень скоро природа доберется и до этих мест.

С прибытием в деревню на Виида нахлынули воспоминания о Союн.

'Если подумать, то мы тогда получили это задание вместе'.

Выполнить просьбу маленькой Фрины они согласились вместе, а вот информацию о крахе империи Нифльхейм он добыл уже самостоятельно, так как Союн умерла. Ему не хотелось больше встречаться с этой коварной, притворяющейся до последнего момента немой интриганкой. Но теперь их кое-что связывало.

'Что бы тогда ни случилось, а она оказала большую помощь в выполнении задания. Без нее мне бы пришлось повозиться гораздо дольше'.

Виид отрывисто вздохнул и послал шепот:

- Это я, Виид.

Он подождал немного, но ответа так и не последовало.

- Вы заняты чем-то важным?

- ...

И снова тишина.

- Где Вы?

- ...

- Я пришел с предметами, которые могут помочь в завершении задания.

- ...

- Еще я подобрал накидку из шкуры кабана.

- ...

Но от Союн так ни слова и не последовало.

'Вот змеюка! Решила и дальше играть в свою молчанку!'

Виид наконец-то начал понимать мотивы Союн. И считал подобное поведение стыдным и позорным для взрослого человека!

- Может, она набрела на отличное место охоты или выполняет задание... потому и не отвечает.

Виид кивнул в подтверждение своей мысли. Пусть это было всего лишь предположение, но за время, проведенное с Союн, в ее человечности ему сомневаться не приходилось. Как, в общем-то, и в своей.

- Если я понадоблюсь, то сама свяжется.

Он заглушил мысли о Союн и направился в деревню Мора.

Занятые своими обычными делами жители сновали туда-обратно.

- Потеплело.

- Теперь наша деревня сможет выжить? Да и теплую одежду можно перестать шить.

- В таком климате и монстры станут проворнее... Стоит укрепить стены деревни, чтобы предотвратить возможное вторжение.

Так, перекидываясь фразами, жители деревни занимались своими обычными делами. Кто-то создавал сельскохозяйственные орудия, другие пряли нити для легкой одежды. Благодаря прошедшему в деревне фестивалю производительность НИПов значительно возросла, и жители успели полностью восстановить все постройки.

Альберон подошел попрощаться:

- Виид, теперь, когда мы вернулись в деревню, я вместе с другими священниками займусь помощью жителям.

- Хорошо, сделай все возможное.

- Конечно. Если тебе понадобится помощь в борьбе с монстрами, я всегда к твоим услугам, только позови.

Деревня Мора находилась под покровительством ордена Фреи. И поскольку они завершили задание, Альберон вернулся назад к базирующимся тут паладинам и священникам.

Виид беспрепятственно зашел в дом старосты. Завидев нежданного гостя, НИП поспешил спрятать за спину печеный батат, который до этого с таким удовольствием уплетал за обе щеки.

- О, проходи, великий герой.

- Благодарю, я вернулся отчитаться.

- Хм-м-м, ты хорошо потрудился? Узнал ли ты настоящую причину краха империи Нифльхейм?

- Да. Даже более того, но... сейчас я голоден.

Виид придерживался сбалансированного питания как в жизни, так и в игре. Какой бы еда ни была вкусной, но увлечение ею всегда приводило к обжорству, ну, а то уже - к снижению какой-либо активности. Именно поэтому Виид и вел осознанный прием пищи. Но в то же время он никогда не отказывался от угощения! И всегда был рад подкрепиться за чужой счет.

- Ох, ну, для героя нашего поселения... вот бат... батат есть.

- Сойдет.

- Но это, конечно, не самое лучшее угощение...

- Не переживайте. Я с радостью отведаю его с вами.

- Пож... Пожалуйста, присоединяйся ко мне.

Староста с мукой в глазах пододвинул Вииду тарелку с горячим сладким картофелем. Благодаря возросшим очкам расположения в поселении, к батату вдобавок удалось заполучить еще и немного солений.

Вы восполнили силы.
Выносливость увеличилась на 10%.

Батат, или сладкий картофель, - довольно простое блюдо. Такого игрока, как Виид, со средним уровнем кулинарного мастерства, подобная пища особыми эффектами не баловала, но для восстановления сил годилась.

Перекусив на скорую руку, Виид приступил к своему рассказу.

- Император Нифльхейма не был трусливым предателем. Его войска заманили монстров в Долину смерти и с помощью бус ведьмы Сербианы попытались их остановить.

Дзынь!

Задание завершено! Истина и слава империи восстановлены!

Шестой император Нифльхейма был святым рыцарем. Ради спасения своих подданных он принес себя в жертву, дабы остановить орду монстров. И ему это удалось, вот только какой ценой! Империя Нифльхейм пребывала в раздоре и хаосе без своего законного правителя, а обрушившийся на земли после разрушения бус холод не оставил шансов на какое-либо возрождение, поскольку на тот момент еще не родился человек, способный восстановить бусы.

Ваша слава увеличена на 3200.

Дружественные отношения с жителями Моры увеличены до 100.

Очки расположения деревни Мора увеличены на 3200.

Общественное признание жителей Моры можно проверить в соответствующем информационном окне. Ваши текущие очки расположения в деревне Мора: 9800.

Получен новый уровень.
Получен новый уровень.
Получен новый уровень.
Получен новый уровень.
Получен новый уровень.
Получен новый уровень.

Получен новый уровень.

...

За выполнение задания Виид получил целых девять уровней и огромное количество славы! На секунду прикрыв глаза, он задумался:

'Неплохое вознаграждение за восстановление императорской чести. Даже если учесть, что оно серийное...'

Но это было еще не все. Староста деревни бросился к комоду и быстро достал нечто, завернутое в обрывок холста.

- Виид, хоть я и не упоминал об этом в нашу прошлую встречу, но ты должен знать, что я принадлежу к одному из знатных родов Нифльхейма...

Честно говоря, Виду было сложно поверить в услышанное. Человек, жалеющий для гостя картофель, вдруг ни с того, ни с сего утверждает, что он из знатного рода! В общем, Виид не знал, что и думать, ведь староста - это 'лицо' деревни, а тут такое...

- Во время падения империи императорскую сокровищницу растащили одной из первых. Мне тогда достался браслет Бахарана. И сейчас, я думаю, он наконец-то нашел достойного владельца. Прошу, держи.

За выполнение задания Вы получаете в награду артефакт.

Не так-то и легко было найти в игре предметы типа колец, браслетов или ожерелий. Потому Виид всполошился. С громко бьющимся сердцем дрожащими руками он вцепился в протянутый браслет.

- Идентификация!

Браслет Бахарана.
Прочность: 30/30.
Сокровище империи Нифльхейм.
Изготовленный из драгоценных камней невероятно изысканный браслет наделен исключительными магическими эффектами.
Требования: Уровень 450, Слава 1000.
Эффекты: Увеличение объема маны на 55%.
Все характеристики +15.
Увеличение скорости восстановления маны на 20%.

Обаяние и Элегантность +30.

Если не обращать внимание на увеличение характеристик, главным достоинством браслета были эффекты, связанные с восстановлением и объемом маны. И они делали предмет просто архиполезной находкой для любого игрока.

Виид потерял дар речи.

'Неужели это и вправду досталось мне?..'

У него еще оставались некоторые сожаления по отношению к найденным после смерти Костяного дракона предметам, но данная награда Виида устраивала чуть более, чем полностью. С этим браслетом не шла ни в какое сравнение даже полученная им ранее броня Даллока!

'Представляю, какой ажиотаж вызовет этот браслет после размещения на аукционе'.

Соперничество среди покупателей за такие предметы во все времена было самым ожесточенным. Ведь мало какой игрок сможет отказаться от возможности заполучить предмет, позволяющий увеличить объем и регенерацию маны, а значит, продлить срок охоты и количество полученной добычи и опыта.

Сам Виид пока носил кольцо с 10%-ным восстановлением маны, доставшееся ему после напряженной охоты в Лавиасе, а также одно очень ценное кольцо от первосвященника.

Но на этом разговор со старостой еще не закончился.

- Виид, похоже, теперь, благодаря тебе, наша деревня сможет зажить достойно.

- Правда?

- Да. Ты спаситель нашей деревни, луч надежды, который греет сердца людей. И поэтому мы вручаем нашу дальнейшую судьбу в твои руки.

Дзынь!

Предложение старейшины: титул графа Морты.

Поколениями Мора славилась производством высококачественных кож и тканей. И хоть совсем недавно она была захвачена кланом вампиров, теперь это вновь то самое прославленное поселение.

Староста сделал невероятное для игрока предложение - стать владельцем провинции, графом! И так как Вы имеете высокую близость с жителями деревни, отклонить данное предложение не можете.

Как владелец Вы будете получать ежемесячный налог с производства и торговли. Появится также

возможность вести военные действия против других поселений и крепостей. И если этим способом Вы добьетесь расширения границ, то сможете даже основать королевство.

Вы стали графом провинции Морта.
Теперь Вы можете требовать к себе обращение, соответствующее новому титулу.
Слава увеличилась на 2400.
Харизма выросла на 30.
Лидерство увеличилось на 20.

От таких предложений не отказываются! Сближение с людьми, общественное признание... очень высокие сопутствующие блага.

Каким-то удивительным образом Виид стал правителем Моры.

* * *

Покинув дом старейшины, Виид заметил неподалеку на улице Фрину. Девочка сидела на крылечке одного из домов и кроила маленькое одеяние.

- Вы вернулись, дяденька! - обрадовалась она подошедшему Вииду.

- Да. Не скажешь, для кого такая одежда?

- Для младенцев. Вы еще не слышали? Скоро в нашей деревне родится много детей. Хоть я и мечтаю стать фермером, но, как и каждый житель, умею шить.

Виид кивнул. Деревушка Мора издревле славилась своим портняжным мастерством.

"Вот, значит, как. Стоило все же начать разговор с посаженных растений".

И только он об этом подумал, как Фрина спросила:

- Скажите, Вам удалось посадить мои семена в Долине смерти?

- Да. Из них проросли красивые цветы, пышные деревья и густые травы. У цветов оказался такой нежный аромат, что если его вдохнуть, приходит ощущение умиротворения и легкой

дремы.

- Как я рада! Большое Вам спасибо!

Дзынь!

Вы завершили задание 'Цветы Фрины'!

В долине Сэндэйм, несмотря на огромное количество опасных монстров, взошли ростки цветов и деревьев. А из их семян, разносимых ветром, вырастут леса и луга, которые смогут заселить люди и животные.

Слава увеличилась на 1600.

Дружественные отношения с населением Моры увеличились до 120. Теперь жители будут прислушиваться к каждому Вашему слову.

Очки расположения деревни Мора + 600.

Очки расположения можно проверить в окне 'состояние региона'.

Всего очков расположения деревни Мора: 10400

Получен новый уровень.

Получен новый уровень.

Получен новый уровень.

На этот раз Виид получил только три уровня, что его, конечно, расстроило: от серийного задания он все же ожидал большего. Правда, насколько известно, пока еще не было случая, чтобы кто-либо смог выполнить одновременно два задание сложности "А".

"Вот же! Всего лишь три... - тяжело вздохнул Виид. - Мне, как всегда, не везет'.

И помимо новых уровней - ничего! Обычно после трудного задания хотя бы немного повышались навыки и характеристики. Но, судя по озвученной ранее награде, можно было на это не рассчитывать.

Ожидания Виида не оправдались. И несмотря на резко поднявшиеся славу и очки расположения, он испытал глубокое разочарование.

Но тут Фрина произнесла:

- Ой, совсем забыла! Подождите, пожалуйста, здесь.

- А?

- У меня есть для Вас кое-что.

Девочка сбегала в дом и вскоре вернулась, неся в руках

какой-то свиток и старинный лук.

- Вот. Это карта родных мест моего друга. А еще я хотела бы подарить Вам этот лук.

Вы получили предметы в качестве вознаграждения за выполненную просьбу.

Первым делом Виид развернул карту. Она была составлена довольно небрежно и словно бы нарисована рукой ребенка.

- Идентификация!

Карта Фрины.

Прочность: 3.

Содержит руководство, с помощью которого можно отыскать некую местность.

Проблема была не столько в небрежности линий, сколько в слишком уж схематичном отображении рельефа: горы, например, обозначались в виде треугольников.

- Придется разбираться по ходу дела... - с сожалением заключил Виид.

Но тут он обратил внимание на второй предмет, старинный лук. Его тетива и деревянная рукоять отличались от обычных.

- Идентификация!

Лук высшего эльфа Эрика.

Прочность: 65/65. Урон: 98. Дальность атаки: 18.

Бывают случаи, когда эльфы, выбираясь изредка из своих лесов посмотреть мир, сближаются с человеком и одаривают новообретенного друга какой-либо вещью. Данный лук - редкий, можно даже сказать, уникальный предмет. Ведь только один раз за всю свою жизнь высший эльф может создать подобное оружие, вложив в него силу духа.

Требования: Уровень 400. Ловкость 1000. Навык стрельбы.

Эффекты: Точность +40. Дальность +40%. Близость к стихиям +5%.

Позволяет стрелять с огромной скоростью. Пораженные стрелами враги дополнительно теряют боевой дух.

Глава 8. Башня света

Покинув игровую капсулу, Виид первым делом кинулся к компьютеру и быстро ввел адрес сайта-аукциона.

- Куплю эльфийский лук.

- Не глядя куплю оружие темного эльфа.

- Где-нибудь продают хорошие луки? Кто знает, подскажите, пожалуйста.

- Ищу уникальный, редкий или просто крутой лук для 300-го уровня. Разумеется, хорошо заплачу.

Страница, посвященная оружию дальнего боя, пестрила подобными сообщениями от желавших приобрести хороший боевой лук игроков. При таком большом количестве ищущих, предложений о продаже почти не было, и цены невероятно 'кусались'.

Ли Хэн довольно улыбнулся.

- Наконец-то!

У него имелся Лук высшего эльфа Эрика, и похоже, за такой на сайте-аукционе можно было запросить высокую цену. Оружие, подходящее игрокам с 400-м и более высокими уровнями. Оно не нуждалось в излишней рекламе: параметры и эффекты, позволяющие вести обстрел противника с огромного расстояния, говорили сами за себя.

- Что-то маловато получается, хотя, при экономии, на вырученные деньги пару-тройку месяцев продержаться получится...

Казалось, удача, наконец, снизошла на Ли Хэна. Но вдруг в самый последний момент он резко передумал регистрировать браслет Бахарана и лук Эрика. В том, что при появлении лотов предметы будут проданы за какую-то пару часов, у Хэна никаких сомнений не было. Но все же он решил поднапрячься и выяснить их реальную стоимость.

- Ну, не все же тут белые и пушистые...

В конечном счете, все предметы-снаряжение в игре служили для одной единственной цели - увеличения силы играющего! Вот Хэн и решил протестировать их на себе, а уже по результатам выложить на аукцион.

- В столь удачный день можно и по городу прогуляться.

И Хэн направился в супермаркет.

* * *

Супермаркет находился в пятиэтажном здании Торгового центра и, как всегда, был просто доверху набит покупателями. Но на них, на их беготню Хэн смотрел с полным непониманием и равнодушием.

- Даже несмотря на скидки, цены тут все равно сильно 'кусаются'...

Обычно Ли Хэн предпочитал избегать подобных мест. В них, как правило, были очень высокие цены как на овощи и фрукты, так и на яйца с мясом. В разы более высокие, чем можно было найти на рынках по утрам.

Но все же тут встречались и заманчивые предложения, например, проходящие по акции 'Два по цене одного'.

'Если скупать все не глядя, то никакого толку от таких покупок не будет. Слишком уж много продуктов с завышенными ценами...'

Хэн давно уяснил одно простое правило: 'Никому в этом мире верить нельзя'!

Как бы ни сверкали над некоторыми товарами таблички с невероятными скидками, если сложить цены всего купленного в супермаркете, то получившаяся сумма выйдет точно выше средней за те же товары по городу. Конечно, это компенсировалось определенным удобством покупок в одном месте, но если подумать и подсчитать, тут сэкономить было попросту невозможно.

- Отличненько! Вот это я возьму...

Ли Хэн полностью окунулся в покупки, отмечая приобретение ценных артефактов. Ему достались вещи, в существование которых даже трудно было поверить. И теперь вместо самого дешевого товара его потянуло на знаменитые марки.

- Чокопай. Вкусняшка. Возьму парочку... Нет, три пачки, за такую цену можно. Три... Ням-ням. Может, четыре?

Ли Хэн покачал головой в споре с сами собой.

- Не-а. Можно, конечно, четыре или даже пять, но в этом нет необходимости. Лучше возьму... Хрум-хрум-хрум. Криветочные чипсы. Хрустяшки...

Он затарился в бакалейных лавках. Вместо обычного растительного масла купил оливковое, в два раза дороже! Соль - не дешевую, в простых пакетах, а в фирменных упаковках.

Даже разница в несколько вон приятно будоражила его чувства.

- Вот она, роскошная жизнь.

* * *

Доктор Чха Юнхи с недавнего времени при просмотре записей из капсулы Чон Союн старалась не пропускать ни единого кадра.

- Даже завидую ей. Если бы на мою долю выпали все эти приключения, я была бы на седьмом небе от счастья.

Юнхи провела собственное исследование личности Виида. Благо это было не так-то и сложно, поскольку тот уже стал известным в Интернете. Даже сейчас его имя занимало верхние строчки среди рейтингов игроков. Юнхи просмотрела всю информацию, от описания невероятных событий в Земле Магии и до выполнения последних заданий в Королевской дороге.

Она изучала все эти подробности равнодушно. В мире и так было довольно много людей, которым повезло в той или иной степени стать знаменитыми.

- Великий игрок... Такая слава - все равно что раздутый мыльный пузырь.

Словно сварливая старая 'перечница', она не хотела верить своим глазам. Но это не мешало ей сидеть и внимательно просматривать записи о битве с кланом вампиров, строительстве Пирамиды, сражении в Землях Отчаяния... Все потому, что Чха Юнхи не просто увлекалась Королевской дорогой, она была фанатом игры!

- Да-а... Виид и вправду хорош...

Во всех этих материалах он представал невероятным сорвиголовой! Даже она, незаметно для себя, прониклась закрепившейся за ним репутацией.

Среди приключений Виида было много великих. Таких, например, как уничтожение клана вампиров или сражение в Землях Отчаяния, которые считались особенно тяжелыми.

Но даже они были далеко не самыми значительными для Версальского континента. В игре уже не раз и не два собирались огромные экспедиции для исследования неизведанных территорий. По их итогам не только открывались новые места и подземелья, но иногда - целые королевства.

Не меньшими по значимости можно было считать и походы для зачистки подконтрольных монстрам территорий. Периодически правители то одного, то другого королевства решались на такой ход. И приключения там выходили не менее напряженными, чем у Виида. Не зря же выполнение заданий

считалось одним из важнейших звеньев в развитии Версальского континента.

Однако, по предварительной оценке доктора Чха Юнхи, в приключениях Виида была одна особенность, которую другие, возможно, и не замечали:

- Определившись с задачей, он шаг за шагом продвигается к цели. И прилагает все силы, несмотря на любые неожиданные изменения. Каждый раз Виид преодолевает выпадающие ему на пути препятствия с неугасающим энтузиазмом и именно это привлекает все большее и большее число зрителей.

Множество заданий в игре заканчивалось поражениями. Чем выше был уровень сложности, тем ниже вероятность возможного успеха. И у Виида шансы на выигрыш были не больше, чем у всех остальных игроков.

Тем не менее другие игроки в какой-то момент обычно отказывались от заданий, за которые потом брался и завершал Виид. Причем завершал всегда совершенно непредсказуемо, так как с развитыми характеристиками и навыками, в отличие от большинства игроков, он в выполнение заданий всегда мог привнести что-нибудь новенькое.

Порой - довольно-таки увлекательное и захватывающее. Как, например, объединение кланов орков и создание орды, идущей под его командованием на штурм крепости темных эльфов. Ну, или простые техники боя, число и разнообразие которых уже было сложно описать даже словами. Не стоило забывать и о его способности очаровывать всех, кто когда-либо обращался к нему за помощью.

- Да-а, для подобного роста популярности причин более чем достаточно. Безусловно, со времен Земли Магии и на протяжении игры в Королевскую дорогу он все продолжает увеличивать список своих побед и достижений. Такой человек просто не может не привлекать к себе интерес, - призналась сама себе доктор.

Она уже несколько раз пересматривала запись боя с Костяным драконом. Да и большинство зрителей, скорее всего, будут заниматься тем же самым не один десяток раз. Что сделает Виида еще более популярным.

Однако на этот раз, просматривая запись того боя уже из капсулы Союн, доктор Чха Юнхи не смогла сдержать вырвавшийся крик удивления.

- Что?! Друг?..

Пусть это было всего одно слово, но Союн наконец-то, спустя все это время, нашла силы что-то произнести. Убежденная в том, что никогда не сможет никого впустить в свое сердце, она, не желая терять контакт с Виидом, нарушила столь долгое и уже

привычное для нее молчание.

Правда, после этого она не отвечала на 'шепот' Виида, но этому было вполне здравое объяснение.

- Она слишком долго молчала. Видимо, это и мешает ей сейчас отвечать...

Этот факт очень сильно обрадовал доктора. Союн слишком долгое время ни с кем не разговаривала и утратила навыки общения. Возможно, она и хотела бы ответить на обращения Виида, но ощущала себя не в своей тарелке и оттого, теряясь, просто не находила подходящих слов.

* * *

Сразу же после появления в горах Юрокина, Юрин заполучила искреннюю любовь Пэйла, Ирен и Ромуны.

- Перед сестренкой Виида нужно зарекомендовать себя с лучшей стороны.

Не меньшее внимание она получила и от Хварен, имевшей определенные планы в отношении ее брата.

Но тем не менее, несмотря на все эти симпатии, каждый из них отнесся с большим сомнением к возможности добавления ее в участники отряда.

Пэйл, ища выход, серьезно задумался.

- Здесь очень опасно... Не лучше ли, если Юрин будет с нами?

Хварен, постаравшаяся и на капельку не задеть самолюбие их новой знакомой, внесла свое предложение:

- Даже нам непросто охотиться в горах Юрокина. По правде говоря, если попадается большой отряд противников, то очень часто мы находимся буквально на волоске от смерти. Может, нам лучше отвести тебя к месту, где охотятся новички?

Но Юрин, немного подумав, отрицательно покачала головой:

- Нет. Как бы ни было трудно, я хочу остаться вместе с вами.

- Конечно, ты можешь остаться, но это будет очень опасно...

- Я понаблюдаю с безопасного расстояния. Заодно и зарисую несколько монстров.

- А, ну, тогда ладно. Но если почувствуешь опасность, сразу зови. Мы же постараемся присматривать за тобой.

- Договорились!

И Юрин, достав художественные принадлежности, устроилась на небольшой полянке.

Немногим позже Пэйл, метко выстрелив, выманил и завлек одного из сильных монстров в заранее приготовленную отрядом ловушку.

Карандаш юной художницы споро заскользил по листу бумаги, выводя линии грозного противника, Огра. Очень скоро получившееся изображение можно было спутать с реальным монстром, настолько живым оно получилось.

Дзынь!

Применив навык рисования, Вы изобразили страшного Огра.

В этом деле Вы достигли большого успеха, поэтому монстру будет дано имя.

Еще более озверевший Огр Тромпэн!

Получен опыт в мастерстве Рисования.

Получив имя, Огр стал именованным монстром, и его сила увеличилась на 20%! Подобный шаг следовало хорошо обдумывать, поскольку, несмотря на усиление, большего количества опыта за победу над подобным противником не давали.

Весь отряд смог в полной мере насладиться одним из особых навыков художника - способностью накладывать своими произведениями эффекты на противников!

- Оу, именованный монстр?!

- Сурка, придется подготовить заклинание помощнее. Отвлеки его ненадолго.

- Хорошо, Ромуна.

Отряд сосредоточенно сражался с Огром Тромпэном.

Юрин же в это время продолжила доводить получившийся рисунок до задуманного финала. И вот в какой-то момент на физиономии Огра появилась длинная борода, следом - огромный шрам, и как заключительный штрих - очки на носу да книга в руках...

Вы применили навык рисования.

Огр Тромпэн стал ленивым, а его характер смягчился. Теперь Тромпэна мучает боль от старой, плохо зажившей на боку раны. Данная область будет основной слабой точкой у монстра.

Хоть Юрин и не принимала непосредственного участия в схватке, она помогала отряду своими рисунками. Молчаливая, полностью погруженная в рисование девушка с огромной конусной шляпой на голове выглядела так мило, что ее хотелось обнять. Но в то же время творения, выходящие из-под рук юной художницы, пугали своей мрачностью и кровожадность. Огр, которого можно было назвать царем леса, был атакован толпой кроликов. Трехглавая змея, свернувшаяся клубком и вот-вот готовая атаковать, казалось, вспыхнула ярким желтым пламенем.

Глядя на рисующую Юрин, все видели лишь красивую девушку, и оттого заключенная в ее работах кровожадность, получалась особенно изощренной. Юрин, имя которой можно было перевести как 'посягательство', без жалости давила всех нападающих монстров.

Пэйл слегка покачал головой.

- Уж это точно его сестра...

В теле Юрин текла абсолютна та же кровь, что и у Виида.

* * *

За несколько последних трансляций 'Вести Версальского континента' настолько высоко подскочили в рейтинге, что руководство канала решило выделить новости в отдельный сольный проект.

Ведущие в прямом эфире программу Син Хемин и О Чжуван были полностью поглощены разразившейся между экспертами жаркой дискуссией.

- За последние несколько дней значительную часть северных замков и поселений захватили представители всевозможных военных классов.

- И что в этом удивительного? Благодаря высокой Славе любой рыцарь, мечник или другой воин может с легкостью стать владельцем таких поселений. Конечно, еще есть и маги, но их общее количество в игре не так-то и велико.

- Еще бы, невелико... Большинство людей желают получить силу, славу и, как итог, власть, и военные классы в игре как нельзя лучше подходят для таких целей.

- Да-да-да, это все правда. Но сейчас, впервые за все время существования Королевской дороги, владельцем целого форта, форта Миллиам, стал не воин, не маг, а известный кузнец Гердон...

И вот именно с этого момента приглашенные эксперты по Версальскому континенту разошлись не на шутку.

- То, что случилось дальше, не поддается никакой логике!

- И это просто невозможно объяснить!

- Может, случайное совпадение? Или... Или все же присутствует особый умысел?!

С тех пор, как Гердон стал наместником форта, в жителях Миллиама произошли разительные изменения. Они стали проявлять интерес к кузнечному делу. Все обсуждаемые ими темы сводились к металлу. Большая часть заданий изменилась, теперь это были просьбы о добыче руды, редкого оружия или создании предметов.

А так как кузниц в форте было не так-то и много, выполнять последние задания могли лишь игроки с высшим или хотя бы средним уровнем кузнечного мастерства. Начинающим же на этом поприще игрокам не оставалось ничего, кроме как активно заниматься починкой и созданием простейших предметов для продаж в лавки. Но все же, несмотря на это, благодаря появлению столь многих новых заданий, даже самые заурядные из кузнецов Миллиама смогли наконец-то комфортно развивать свои навыки и получать более-менее достойную награду.

- Теперь кузнецы там - уважаемые люди. Не из-за класса ли это их нового наместника?

- Класса? - Хангиль прищурил глаза, поскольку это было действительно чем-то из ряда вон выходящим.

- Да. С тех пор, как в Миллиме правителем стал кузнец, интерес к данному виду деятельности многократно возрос!

- Утверждать подобное...

Присутствующие эксперты нахмурились.

- Ну, подумайте. Не значит ли, что, исходя из всего вышеперечисленного, профессия или класс игрока играют основополагающую роль при правлении поселением?

В итоге, хоть и с большим сопротивлением, все мнения начали сводиться к одному. В противном случае сложившуюся ситуацию было совершенно невозможно объяснить.

Син Хемин очень осторожно поинтересовалась у Ли Енгхана:

- Тогда, раз правителем стал кузнец, чего мы можем ожидать в скором времени?

- Поскольку это первый подобный случай, сложно сказать что-то определенное.

Ли Енгхан ненадолго умолк, приводя в порядок мысли, после чего продолжил:

- Во-первых, мастерство городских кузнецов значительно возрастет. Во-вторых, откроются новые кузницы. Это, в свою

очередь, позволит повысить качество производимого и продаваемого оружия и брони.

- С ваших слов выходит, что в форте Миллиам профессия кузнеца станет самой приоритетной?

- Нет, не совсем так. Просто, по имеющейся на сегодняшний день информации, возможен значительный сдвиг в данной области. Там появится больше НИПов и игроков с профессией кузнеца, в сравнении с другими поселениями. Это чем-то похоже на то, как при появлении правителя-военного в фортах намного проще обучаются воины, нежели маги...

Эксперты и Син Хемин согласно закивали. Когда во главе поселения стоял воин, выносливость и сила солдат значительно превосходили показатели воинов из других поселений. А если правителем становился маг, то, хоть и ненамного, мастерство жителей так же поднималось.

До этого момента все думали, что этим воздействие правителя и ограничивалось. Но теперь, после появления наместника-кузнеца, похоже, стоило расширить и пересмотреть некоторые ранее сделанные предположения.

* * *

Когда Виид вернулся в Королевскую дорогу, солнце уже зашло, и на безоблачном небе мерцали бриллианты звезд. Но у Виида не было желания любоваться этой красотой, наоборот, тучи сгущались в его душе. Неукротимый гром и молнии бушевали в ней. И все из-за того, что он посмотрел по телевизору 'Вести Версальского континента'.

- Чтоб ее! Теперь этот поганый класс, через мой графский титул, будет сбивать людей с истинного пути!

Сожаление и досада не покидали его. В игре существовал знаменитейший город художников Родиум. И чем он был на самом деле? Клоповником! Местом, кишащим тысячами нищих!

И где гарантии, что теперь, после его назначения на пост правителя, то же самое не случится с Морой?! Место, которое должно было приносить высокий доход! Место, где солдаты будут вынуждены делиться частью добытой на охоте добычи! Куда теперь это все уйдет?

Стать грозным монархом - вот что было истинной мечтой Виида.

- А каким путем... мирно или иначе... какая разница?! Главное, чтобы я был в тепле и достатке!

Виид хотел стать богатым диктатором. Но, к сожалению, провинция Морта не являлась желанным местом для торговцев. И что еще хуже, не была популярной у рыщущих в поисках новых охотничьих мест игроков.

- Интересно, а мне как графу хоть какая-нибудь денежка перепадет? Окно поселения!

Применив доступную ему после получения графского титула команду, Виид принялся за чтение высветившейся информации.

Мора.

Некогда являлась провинцией империи Нифльхейм. В то время это была одна из процветающих территорий, славившаяся прекрасными девушками, ставшими впоследствии императрицами. Правда, сейчас их следы практически невозможно найти.

Военное дело: 20, Экономика: 90,

Культура: 120, Технологии: 190,

Влияние религии: 80, Развитие города: 62, Общественное спокойствие: 98%.

Рыцарей и солдат нет. Организованной самообороны нет, но в течение года поселение будет получать защиту от ордена Фреи в соответствии с данным ранее обещанием. Крепких построек в поселении практически нет. Быт жителей находится в упадке. Последний визит торговца был: очень давно.

Необходимо как можно быстрее наладить быт жителей. Фестивали или скульптуры позволят сделать жизнь людей счастливее. Для того, чтобы жители смогли забыть о суровой реальности, необходимо увеличить количество культурных объектов.

С давних времен в поселении передаются секреты швейного мастерства. Местная вера посвящена поклонению богине Фреи. Жители проявляют стойкость веры, и возможно, при дальнейшем развитии Мора может стать центром поклонения богине.

Основное производство: изделия из кожи и ткани.

Общая численность населения: 7863.

Подоходный налог в месяц: 2300 золотых.

Процентное соотношение расходов: армия: 20%; экономика: 20%; содержание поселения: 45%; отчисления ордену Фреи: 15%.

Полученная информация сильно расстроила Виида.

- Мора даже не дотягивает до уровня деревушки Бэран в королевстве Розенхайм!

Когда-то давно ее тоже разорило нападение монстров. Но, в отличие от Моры, деревня Бэран после этого все равно была намного богаче.

Виида захлестнули такие сильные сожаления, что чуть ли не ломило в костях:

- Вот же, это все из-за купленной мною дорогой соли... Мое наказание за тогдашнее транжирство!

Потребуются большие затраты на развитие промышленности и создание армии. Лишь вложив как минимум сотню тысяч золотых, из Моры получится сделать город, не заглядывающий в рот соседям. Но у Виида не было ни времени на это, ни желания.

- Слишком большая роскошь для темного геймера...

По времяисчислению Версальского континента, через 76 дней ему нужно будет выдвигаться в царство аристократов ночи, Тодум. К тому же скоро еще начнутся и занятия в ВУЗе.

Управляя поселением, можно было получить славу и огромное богатство! Но это не самая простая задача из возможных в игре.

- Я не могу все бросить... Что-то все же придется делать.

Если деревня придет в еще больший упадок, то репутация Виида тоже пострадает. Титул графа в игре - это не только привилегия, но и огромная ответственность.

Но Виид не отчаивался, он решил создать свой собственный путь...

* * *

Высокие горы возле деревни Мора рыдали! Скопившийся за долгие столетия снег не спеша таял, из-за чего вот уже несколько дней ручейки воды стекали к подножию, в долину. И именно в таких условиях Виид, благодаря ножу Захаба, взобрался на вершину скалы.

- Все на свой страх и риск!

Никогда ранее горы не видели столь экстремального работника! С момента подъема, позабыв о дне и ночи, Виид безостановочно творил скульптуры. Начиная с восхода, он вырезал крепких мужчин, что, вооружившись мечами да копьями, плясали свой боевой танец. При луне же создавал женские фигуры, кружившиеся в праздничных платьях.

Но и этого ему оказалось недостаточно.

- Техника секущего ножа лунного света!

Уникальный навык, позволяющий творить работы, способные испускать свой внутренний свет. На первый взгляд могло показаться, что создававшиеся скульптуры - самые обычные, однако с применением искусства лунного света сложность работы значительно увеличивалась.

В состоянии полного сосредоточения Виид высекал одну деталь скульптуры за другой. И вот в один из моментов, после неосторожного удара, по руке одной из работ побежала маленькая трещинка. В отличие от обрабатываемого когда-то Лунного минерала, камень скалы был намного более податливым. И чтобы сохранить идеальный вид скульптуры, Виду приходилось соблюдать крайнюю осторожность.

Из всех подобранных для людей поз в композиции самым сложным для Виида оказалось передать танец. Девушек, свершавших виртуозные па, стоя на одной ноге, парней, чуть ли не зависших в воздухе с оружием наперевес, - всех их, готовых, казалось бы, от одного неверного движения развалиться. Существовала реальная опасность того, что подобные работы сломаются и уже никогда не обретут всю силу чар лунного света.

- Да, уж... Брака не избежать, - приговаривал морально готовый к подобной неудаче Виид.

Постепенно на вершине горы появлялось все больше и больше фигур. Мужчин, скинувших рубахи и собравшихся вокруг костра, чтобы похвалиться своей отвагой. Девушек, настолько разгорячившихся в танце, что у любого нормального парня от одного взгляда на них закипала кровь.

Все присутствующие на поляне скульптуры предавались праздничному веселью! Все они были частью воспоминаний Виида о прошедшем не так давно ночном фестивале в деревушке Мора.

И только по истечению десяти долгих дней работы, разбавляемой лишь небольшими перерывами на перекус, лишь спустя все это время последняя скульптура была завершена.

Дайте название завершенной скульптурной

композиции.

Виид, не медля, произнес заранее заготовленную фразу:

- Ночная Мора!

Он решил назвать работу, исходя из воспоминаний о когда-то просмотренном фильме. И хотя Виид долго обдумывал различные названия, все его варианты свелись к двум этим простым словам.

Подтвердите название: Ночная Мора, верно?

- Да.

Дзынь!

Великолепная работа лунного света! Вы завершили создание скульптурной композиции 'Ночная мора'!

Работа невероятно точно передает чувства танцующих и радующихся празднику людей! Переполненная безграничной страстью и утонченностью танцоров, она вечно будет изумлять пришедших посмотреть на нее людей.

К сожалению, во время изготовления несколько скульптур были немного повреждены. И эти незаконченные работы не позволяют достичь полного потенциала и эффектов скульптурной композиции.

Но даже несмотря на это, благодаря неиссякаемому потенциалу создателя, скульптурная композиция будет у всех на устах. Созданная, казалось бы, уже практически забытой, но теперь возродившейся Техникой лунного света, работа навсегда войдет в историю Версальского континента.

Художественная ценность: 6300. Работа выдающегося скульптора Виида.

Особые эффекты: У всех, кто посмотрит на 'Ночную Мору', скорость восстановления маны и здоровья увеличивается на 15% в течение дня.

Максимальный объем здоровья увеличивается на 30%, все характеристики увеличиваются на 10.

Игроки с классом Повар, Танцор или Бард в непосредственной близости от скульптурной

композиции повышают мастерство своих навыков на уровень.

Количество созданных Великолепных работ лунного света: 1.

Вы получили опыт в Скульптурном мастерстве.

Навык Ремесло перешел на 4-й высший уровень. Эффективность различных ремесленных работ повышается на 8%. Это влияет на различные аспекты.

Навык Понимание скульптур перешел на следующий уровень.

Слава увеличилась на 110.
Искусство увеличилось на 5.
Выносливость увеличивается на 1.

За создание Великолепной скульптуры лунного света все Ваши характеристики увеличиваются на 2.

- Хы-хы-хи-ха-ха!

Виид смеялся от всей души. Ремесло перешло на следующий уровень! А это означало не только 8%-ное увеличение урона от оружия, но и увеличение прочности предметов при их создании.

В сравнении с остальными, не особо популярный класс Скульптора оказался скрытой золотой жилой в окружении камня. Навык Ремесло, позволяющий освоить различные профессии, повышался в два, а то и три раза быстрее, чем у других.

Уж не мечта ли это всех игроков с ремесленным классом в Королевской дороге?! И достигнуть этой мечты смог настоящий трудяга! Мастер своего дела!

Вообще, данная особенность была не так уж и давно открыта. Лишь с ростом количества скульпторов в игре люди начали понимать, на что же на самом деле способен этот класс.

Однако все было не так просто, как могло показаться со стороны. Скульптурное искусство хоть и увеличивало скорость роста Ремесла, но с каждой следующей профессией или новообретенным навыком делать это становилось все сложнее и сложнее. Например, при создании оружия или сборе трав было необходимо соблюдать предельную осторожность при каждом движении рук, в швейном деле требовалось полное

сосредоточение, в ремонте - высокая выносливость и внимательность. Более того, овладение профессией Чародея также немного увеличивало скорость роста навыков, но в то же время вносило свои сложности.

Если же игрок сосредотачивал все силы на развитии одной профессии и выполнял одно и то же дело монотонно, раз за разом, это неизбежно приводило к усталости, застою и замедлению развития навыков.

Таким образом, получалось, что столь быстрое мастерство в игре мог приобрести только разносторонне развитый человек, который не боялся труда и выпадающих на его долю испытаний. И если выразить в двух словах, им мог стать настоящий трудяга!

Каждый раз, когда каким-нибудь образом Виду удавалось перевести один из своих навыков на следующий уровень, его физиономия расплывалась в счастливой улыбке.

- Уже один уровень взят! Трудяга и работяга впереди всей планеты! Хи-хи-хи!

Вот так, негромко посмеиваясь, он и спускался, скрытый от каких-либо взглядов зевак. Воткнув в скалы нож Захаба, Виид быстро скользил вниз, исполняя какой-то загадочный и немного сумасшедший 'танец'.

- У-ха-ха-ха! Даже выиграть в лотерею было не так классно.

Демонстрируемая Виидом работоспособность любым другим, 'нормальным' человеком могла быть названа только двумя словами: одержимость и сумасшествие.

- У-ху! За эти дни я отработал 204 часа! И даже свершенная вчера глупость не остановит такого человека, как я!

Виид пребывал в прекрасном настроении, несмотря на то, что в последние дни он так увлекся процессом, что позабыл об отдыхе и еде! Из-за чего его здоровье было немного подорвано.

- Несмотря ни на что, я должен увеличивать свои результаты! Если в прошлом месяце я проработал шесть часов без остановки, то в этом просто обязан увеличить результат хотя бы на одну минуту. Только так поступает истинный трудяга, только так, и никак иначе!

Работая подобным образом, пусть и через сотни лет, такой человек сможет вычерпать ситом не то что озеро, а даже море!

Правда, в этот раз, следуя подобному правилу, завершив работы над скульптурами, Виид получил не совсем тот результат, на какой рассчитывал изначально. Несколько созданных им фигур получились с изъянами, из-за чего пострадала общая ценность всей экспозиции.

- Что ж, время, кажись, еще есть.

И Виид поспешил направиться к следующей скале.

По-хорошему, ему бы следовало готовиться к путешествию в Тодум, но времени до момента отправления оставалось еще достаточно, и он занялся работами. Следующие 60 дней Виид посвятил ваянию различных скульптур. В результате чего он создал более десятка Прекрасных работ, четыре Великолепные и даже одну Грандиозную. Таким образом, скульптурное мастерство, вслед за Ремеслом, перешло на третий высший уровень.

* * *

Все большее и большее число игроков прибывало в окрестности Морты. Никем не посещаемая ранее из-за холода территория теперь, после освобождения от проклятья бус, стала вполне доступным и привлекательным местом.

- Деревня!

- Если верить карте, это, должно быть, Мора.

- Ага. Управляемая каким-то графом.

Игроки в отряде с интересом рассматривали деревню. Большая часть встреченных ими ранее поселений пребывала в полном запустении. Никакого развития, минимум населения, полное отсутствие обороны. Да что говорить, если по ночам монстры бродили по улочкам, и можно было охотиться прямо в деревне! В общем, это были далеко не безопасные и гостеприимные места.

- Неизвестно, кто может появиться, особо не расслабляйтесь! Пирсон, давай, ты за главного.

- Понял. Тройд, пожалуйста, займись лечением.

Группа из пяти людей осторожно приблизилась к поселению. Эта пятерка была довольно известной на Версальском континенте, настолько, что за ними следовало еще человек 300 присоединившихся исследователей. Значительная часть тех, кого манила неизвестность севера.

Постояв у самой границы поселения и так ничего и не дождавшись, Тройд махнул рукой,

приказывая двигаться дальше. Только-только наступил рассвет, солнце медленно выплывало из-за горизонта, а значит, опасность могла подстерегать на каждом углу. Время, когда монстры находятся на пике своей силы! И именно поэтому группа исследователей вошла в деревню с предельной осторожностью.

- Добро пожаловать!

- Рады вашему визиту в нашу скромную деревушку, - тут же

закричала 'выпрыгнувшая' из ближайшего дома пара жителей.

Не отстали от них и другие, на всех порах несущиеся к долгожданным визитерам.

- Продаю ткани, сотканные в нашей деревне. Очень хорошие, в пошиве одежды нужные!

- А у меня вы можете найти кожаную женскую одежду! На любой вкус и фасон, что не только фигуру подчеркнет, но и жизнь сохранит!

Жители деревни очень бойко организовали вокруг гостей импровизированный рынок. Группа подростков, сидя прямо на земле, быстро что-то строгала из древесины.

Это было так необычно, что Тройд не выдержал и воскликнул:

- Что это там у вас?!

Но не успевший еще затихнуть вопрос тут же получил свой ответ. К отряду подбежала группа мальчишек и девчонок, которые с детской непосредственностью стали протягивать вперед множество различных статуэток!

- Продаем статуэтки. У нас есть деревянные цветы, кролики, олени и бобры! А еще... очень страшные и опасные волки! Они живут только рядом с нашим домом!

Жители деревни старались изо всех сил хоть как-то заработать. И главной их задачей было, как в первые дни Виида в игре, создавать симпатичные сувениры, которые бы купили игроки.

А позади них в импровизированной лавке на голой земле восседал сам Виид.

- Продаю броню. И пусть она стара, но зато выполнена в лучших традициях империи Нифльхейм! Старинные орнаменты и украшения придадут загадочность и знатность любому надевшему эти предметы!

Рядом же с броней лежала приличная груда оружия.

- А еще есть мечи! Не сделанные кем попало куски металла, а произведения древних мастеров. Известнейших и славнейших кузнецов Нифльхейма! Подобная возможность выпадает нечасто. Не пропустите свой шанс, купите сейчас!

Добытые не так давно сокровища Нифльхейма. Виид вовсю торговал потерявшими ценность и перешедшими в статус антиквариата предметами.

- Настоящий мужчина сможет защитить этим мечом любимую девушку. И дамы, к слову, посмотрите на фасон этих платьев. Когда-то давно их с удовольствием надевали на балы дочери графа.

Виид на все лады расхваливал свое барахло.

- А кто это?

- Торговец, наверное?

- Пойдем глянем!

Поскольку Виид единственный в деревне продавал такие предметы, он не мог не вызывать интереса у игроков. И люди еще сильнее поражались, когда узнавали о параметрах мечей и брони, что небрежной кучей были свалены рядом с ним.

- А это что?

- У ржавого меча такой урон? Это же каким он был во времена своего создания?

- Мне вот тот клинок, пожалуйста!

- А мне зеленое платье.

Народ стекался к одинокому торговцу. Если проигнорировать древность вещей, их параметры получались довольно заманчивыми.

- Скажите, а сколько стоит это платье?

Слыша подобные вопросы, Виид тут же широко улыбался. Делал фирменную и обкатанную уже в сотнях ситуаций ухмылку!

- Три тысячи шестьсот золотых.

- Ого! В центральных королевствах такую одежду можно купить за 3200. К тому же это платье такое старое...

Лишь узнав о стоимости вещей, люди тут же теряли желание что-либо покупать. Параметры параметрами, но продавец явно накручивал лишние золотые! К тому же из-за солидного возраста прочность у вещей была занижена более чем на 20%.

Но Виида это нисколько не смущало.

- Я их еще не привел в должный порядок, поэтому не спешите. Ремонт, полировка или утюжка включены в стоимость!

Виид мобилизовал все свои навыки, дабы привести предметы в должное состояние. Разумеется, с течением времени полностью восстановить устаревшие вещи было невозможно. Если при ремонте обычных предметов их состояние и прочность полностью восстанавливались, то с вещами из сокровищницы Нильхейма все обстояло иначе. Как бы сильно он ни застирывал одежду, как бы ни натирал броню, пятна уже не сходили.

- Скиньте немного цену.

- У вас слишком уж изношенные вещи.

Ох, уж эти вечно ноющие и сбивающие цену покупатели!

Но Виид был не так-то прост, как могло показаться со стороны. Для данной ситуации он нашел замечательное применение скульптурному мастерству. Тому самому мастерству, что когда-то привело Гейхара фон Арпена в кресло императора, объединившего под своей рукой все королевства Версальского

континента.

- Послушайте. Один из законов моды гласит: 'Все новое - это хорошо забытое старое!'. Каждая старинная вещь излучает свое очарование! Задумайтесь об этом! И еще, видимо, забыл упомянуть, я готов выгравировать или вышить на каждом предмете любой из желаемых вами узоров...

Благодаря возросшему мастерству и обладанию профессией скульптора каждый проходящий через его руки предмет Виид мог украсить своим уникальным рисунком. Это не только повышало параметры предмета, но и, что намного важнее, позволяло превращать самые невзрачные вещи в настоящие произведения искусства. А такие предметы, конечно же, были намного более желанными для стремящихся блеснуть перед знакомыми или выделиться из толпы игроков.

- Налетайте, люди! Дешево и выгодно! Устройте себе праздник в честь посещения Моры! Купите новое снаряжение, не упустите этот шанс! - не переставал нахваливать свой товар и будоражить людей Виид.

- Вас заинтересовал этот меч?

- Да, выглядит неплохо. Такой в оружейной лавке непросто отыскать.

- Еще бы, вы присмотритесь к нему внимательнее. Благодаря своей легкости он позволяет 'танцевать' при сражении с противником!

В конце концов несколько человек сделали первые покупки, а вслед за ними изменилась и речь Виида.

- Если не поторопитесь, упустите шанс! Давайте налетайте! Могу отложить вещь на день, но не более. Предметов осталось не много, поторопитесь!

Сообщив покупателям об ограниченности товара, Виид поднял в их глазах общую ценность вещей. Таким образом до конца дня ему удалось распродать все добытое обмундирование из пещеры с сокровищами.

* * *

Первые игроки, добравшиеся до деревни Мора! Их можно было с легкостью отличить от остальных по однообразному и старинному обмундированию. По ужасно старомодным пестрым одеждам и затертой до черноты броне! По мечам, имевшим такие зазубрины, что возникали сомнения в их способности перерубить даже маленький прутик.

И тем не менее все эти игроки были вполне довольны.

- Как же нам повезло, что мы смогли приобрести хорошие вещи за такую малую цену.

- Ага. Если не считать низкую прочность, в остальном - отличные клинки.

- Ремонт включен в стоимость, так что и с этой стороны все в полном порядке.

Виид, продавая непрочные предметы, гарантировал возможность бесплатного ремонта в течение определенного времени. Ну, и конечно же, цены у него были на порядок выше, чем в самых дорогих столичных магазинах.

Неудивительно, что какая-то часть людей после подобных покупок занервничала:

- У меня теперь практически не осталось денег!

- Тогда давай поохотимся.

- Лучше бы найти какое-нибудь задание.

Игроки разбрелись по деревне, чтобы поболтать с местными жителями. Таким образом они хотели не только разузнать информацию о подстерегающих за стенами поселения опасностях, не только определиться с местом охоты, но и, возможно, найти какое-нибудь задание, связанное с посещением не изведанных никем ранее подземелий. Ко всеобщей радости, жители были очень благодушно настроены к новым гостям и с радостью отвечали на все вопросы.

- Черная громадина за деревней? А-а-а... Это же крепость графа. И поговаривают, что из-за запустения там иногда появляются монстры.

- А знаете, что с восточной стороны деревни речная вода кристально чиста?! Она прохладная, так как образовалась благодаря тающим льдам и снегу. А вы не хотите окунуться? Ходят слухи, что искупавшиеся в этих водах становятся привлекательнее.

- Охотничьи угодья? Конечно, много. Да в какую сторону ни пойди, везде все кишит монстрами. Со времен падения империи Нифльхейм именно они стали правителями этих территорий. Но если вдруг вам удастся кого-нибудь из них убить и притащить мне их шкуры, то я вас очень щедро отблагодарю. Принесите мне шкуры.

- В горах Ромэйн, на северо-западе деревни, некогда было логово одного из самых опаснейших разбойников, Урэма. Старики говорили, что ни один торговец не мог пройти мимо, не заплатив дань этому бандиту. Сейчас, конечно же, там обитают монстры, но если вам удастся их убить и найти старое логово, наверняка сможете забрать награбленные когда-то драгоценные

ткани.

Поскольку исконным мастерством жителей Моры было производство тканей и кожи, большинство заданий и заключалось в добыче этих материалов. А их уже всегда можно было легко обменять на деньги или какие-нибудь другие предметы.

Добирались игроки и до жителей, что делились весьма необычной информацией:

- А вы слышали о горах на востоке деревни? Там находятся великие произведения. Скульптуры, что не только позволяют гордиться, но и придают уверенности в своих силах.

- Скульптуры?

- Так вы до сих пор их не видели? Ночью там творится что-то невероятное... Вот только это опасно, поэтому обязательно сходите туда хотя бы утром.

Услышав подобное, игроки не могли не заинтересоваться.

- И что там такого может быть, если жители чуть ли не силком гонят смотреть?

- А где искать-то?

Игроки тут же принялись изучать окружающую местность. На востоке деревни возвышались сотни гор! Но, как бы удивительно это ни прозвучало, большая их часть уже изменилась до неузнаваемости. Вершины гор превратились в скульптуры! Не все, конечно, но значительная часть. На одной из скал были изображены танцующие жители деревни, на других - паладины, представляющие каждый из существующих на континенте орденов. Была там и изумляющая своей воздушностью прекрасная девятиэтажная башня! И, конечно же, множество других скульптур.

Вы увидели историю возникновения провинции Морта.

Прекрасная башня воздвигнута ради благополучия и процветания поселения!

Ценность работы настолько высока, что способна вдохновить самого скептически настроенного зрителя.

Максимальные объемы здоровья и маны повышены на 10%.

Производительность на территории деревни увеличена на 3%.

Снижается агрессивность монстров в местах, откуда видно скульптуру.

Вы увидели воинов Моры.

Пышущие здоровьем и мощью воины готовы не на жизнь, а на смерть схлестнуться с любыми монстрами Версальского континента.

Сила и выносливость повышены на 3%.

Добавлен эффект непобедимости: с каждым следующим точным ударом увеличиваются шансы повысить Славу при победе над монстром.

Невероятная феерия волшебства! На вершинах скал располагалось множество различных скульптур, и каждая содержала свой уникальный набор эффектов. Это был рай для настоящих искателей приключений!

- И каким образом тут появилось там много скульптур?

- Неужели кто-то не поленился и взобрался на все эти вершины?

Пока 'исследователи' приходили в себя от удивления, им пришел в голову новый вопрос. С течением времени в игре, как и в реальности, любые постройки под действием погоды ветшали. Другими словами, все представшие перед их глазами скульптуры никак не могли относиться к империи Нифльхейм. Работы выглядели так, будто их закончили только вчера! А это означало, что сделал это кто-то из игроков...

- Виид! Это все Виид!

- Скульптор Виид?

- Точно. Кроме него, проделать столь сложную и кропотливую работу попросту некому!

Как-то незаметно вместо славы лучшего скульптора к Вииду прилипло прозвище 'трудяга'. Благодаря же воздвигнутым в королевстве Розенхайм Сфинксу и Пирамиде о нем были наслышаны и игроки данной экспедиции.

- Так торговец, продававший в деревне различную амуницию, был Виидом?

- Ага, наверное. В Розенхайме я не успел полюбоваться его работами, зато хоть теперь наслажусь.

- Он же исчез более шести месяцев назад, а работ для такого периода не маловато?

- Так Виид же за это время успел побывать в экспедиции с Обероном.

- А, ну да. Тогда те мечи и броня...?

- Не иначе как ручная работа.

Слухи о скульпторе Виде получили дальнейшее распространение благодаря историям принявших участие в экспедиции кузнеца Трумана и портного Кадмоса.

- Поговаривают, что хоть он и скульптор, но его кузнечные и швейные навыки также достаточно высоки.

- Даже развитие одной из этих профессий - не самая простая задачка.

- Угу. Поэтому его и прозвали истинным трудягой.

Собравшиеся игроки искренне завидовали его трудоспособности и терпеливости. Обсуждая, насколько это классно - все так успевать, один из них задался довольно интересным вопросом:

- Так ведь провинция Морта была когда-то захвачена кланом вампиров. Не значит ли это, что именно тут и выполнял свое задание Виид!

- Ну-у, возможно.

- А теперь тут обнаруживается скульптор Виид. Вы верите в такие совпадения?!

- Что ты хочешь этим сказать?

- Да так... Имя одно и то же... И почему-то в провинции Морта.

Большинство присутствующих даже рассмеялось, видя, с каким серьезным лицом их друг рассказывал это нелепое предположение.

- Просто слов нет! Ты хочешь сказать, что скульптор и герой Виды - один и тот же человек?

- Ой, ну, сам подумай. Игроков с ником 'Виид' в Королевской дороге как минимум несколько тысяч! Скульптор, кузнец, портной, паладин, маг... Неужели ты утверждаешь, что это все - один Виид?

- Но это возможно! Конечно, не так просто. Но все же...

- Даже не смей подобное утверждать. В недавнем сражении с Костяным драконом его внешность разительно поменялась, а до этого он был паладином и носил их доспехи.

Большинство игроков еще не знали о том, что при определенном повышении профессии кузнеца любые ограничения на ношение тяжелой брони или оружия тут же снимались. Так как кузнецов со средним уровнем мастерства в игре еще было не много, и люди не знали данной особенности, одетая ранее на Виде броня паладинов являлась железным аргументом, опровергающим данную теорию.

- Так и есть! Со времен начала игры я пристально следил за приключениями Виида. Впервые он был упомянут в битве с кланом вампиров. И тогда у него был класс Паладина. После, тут

нет никаких сомнений, он при выполнении задания оказался в шкуре орка Каричи. Ну, и совсем недавно предстал перед всеми в образе некроманта. Поэтом утверждение, что у него сейчас класс скульптора, - абсолютнейший бред!

- И я так же думаю. Между ними нет никакой связи. Тем более вспомни, насколько скульптор был жадным при продаже вещей. Он и на медяк не снижал цены. И ты думаешь, это и есть Бог войны Виид?!

- Хм... Ну, в принципе, так...

- Точно-точно. Они абсолютно разные люди!

Последний аргумент оказался настолько непробиваемым, что им не оставалось ничего, кроме как закончить разгоревшийся спор. Помня подвиги Виида, они никоим образом не могли совместить образ жадного скупердяя с обликом великого героя. В интервью на CTS-media в голосе Виида проскакивали нотки жадности, но все их списали на режиссерскую задумку.

- Бог войны Виид!

- Даже в борьбе с жарой он внес свой неоспоримый вклад!

- Ну, дык... Без сомнения, участники северной экспедиции сделали многое, но без Виида они бы никогда не победили.

- Герой континента... Он только такой, и никак иначе!

- Я думаю, он сейчас зачищает какое-нибудь из неизвестных подземелий. Ну, или выполняет еще одно сложнейшее задание уровня 'А'.

- Подобного отшельника в столь заполненном народом месте, как Мора, просто невозможно встретить.

- Точно. Точно.

Таким образом в обсуждении и родился идеализированный образ Виида. И ни в коем случае невозможно было вообразить, что этот скупердяй-скульптор имеет какое-то отношение к тому самому герою.

По ходу исследования гор каждый из игроков находил особенную, наиболее подходящую именно ему по эффектам скульптуру. В охоте могло произойти все что угодно, и игроки присматривали что-то, способное свести вероятность смерти к минимуму.

Конечно же, в скором времени нашлось несколько экземпляров, содержащих в себе наилучшие эффекты: увеличение скорости восстановления здоровья, маны и сил! Подобные бонусы из-за их прямой связи с охотой ни в коем случае нельзя было пропускать.

В самый разгар поисков игроки обнаружили еще одну, ранее не видимую ими башню. Выполненная в каком-то диковинном

стиле, покрытая вязью узоров, она захватывала внимание при первом же на нее взгляде. Каждый из семи ее этажей, казалось, жил собственной жизнью, стремясь в свою, выбранную лишь им, сторону. И всю эту конструкцию покрывало мягкое, струящееся с самого низа вверх сияние.

Вы увидели Башню света.

Выполненная на пике скульптурного мастерства Грандиозная работа!

Невероятно талантливый скульптор создал удивительное произведение искусства, способное время от времени освещать континент неземным светом. Эта башня, содержащая в себе всю силу мастерства лунного света, наиболее полно раскрывает свою сущность только с наступлением ночи.

Скорость восстановления здоровья и маны увеличена на 25%.

Максимальный объем здоровья и маны повышен на 15%.

Скорость передвижения увеличена на 20%.

Характеристика Удача повышена на 100.

Увеличена сила и продолжительность эффектов божественных заклинаний.

Вблизи башни власть темных сил снижается, монстры слабеют.

С наступлением ночи вы сможете наблюдать особую защитную игру света. На протяжении этого свечения все скульптурные эффекты увеличиваются в 1,5 раза.

Прочитав последние строчки, игроки просто не могли не остаться. Они усаживались прямо там, под скульптурой, в ожидании захода солнца.

- Так что там за защита света?

- Скульптурное мастерство лунного света? Разве такое бывает?

- В любом случае, если верить написанному, сила всех эффектов увеличится еще на 50%. На это стоит обязательно посмотреть.

Собравшиеся игроки коротали время за разговорами. С ними они и встретили наступление темноты. Небо настолько сильно затянуло тучами, что и краешка луны нельзя было

разглядеть. Тем не менее башня излучала свое собственное слабое свечение. Словно маяк, она освещала собравшихся игроков и окружающую местность.

- Прикольно.

- Немного причудливо...

- Не пойму, и что здесь такого особенного?

Среди этих игроков не было никого, кто бы разбирался в искусстве.

- Ну и ладно, вы посмотрите теперь на эффекты!

- Эх, похоже, это довольно признанная работа. Я имею в виду, что ее не так-то и просто было выполнить.

Без определенных знаний в искусстве почувствовать всю сложность, весь полет фантазии мастера было практически невозможно. И это неудивительно. Даже смотря на произведения искусства уже признанных во всем мире метров, люди очень часто не могли ощутить заключенный в них смысл и переданные чувства.

Вот и сейчас, глядя на светящуюся башню, игроки оставались полностью равнодушными.

'Произведение искусства с глубоким смыслом'.

'Это великое творение! Хоть я и не понимаю его...'

'Так вот она какая, скульптура... Впервые в жизни я смог посмотреть на нее так близко. Было бы замечательно когда-нибудь посетить такой музей искусств'.

'Однако чем же она отличается от всех остальных работ в этих скалах?'

Башня света. Семь пляшущих свой собственный, не похожий друг на друга танец этажей излучали свое спокойное торжественное сияние. Бесконечно прозрачный и ясный свет.

Но вдруг облака над деревней Мора разошлись, и лунный свет залил верхние этажи башни! И эти этажи, созданные под разными углами друг к другу, тут же вспыхнули и наполнились каким-то неземным светом!

- Вау! - вырвался возглас у кого-то из присутствующих.

Каждый этаж башни рассеивал и концентрировал свет по-своему. От одного этажа к другому он перетекал, менялся, преображался до такой степени, что было сложно поверить своим глазам.

Происходил какой-то невероятный круговорот света!

Нижние этажи башни, искажая и преломляя своими изогнутыми гранями свет, устремляли его вверх, к следующим. И так, передаваемые от этажа к этажу, бесчисленные лучи света в конце концов устремлялись в темноту ночного неба. И не только неба! Под конец этого невероятного танца освещенными

оказывались и окружающие башню скалистые вершины! Другие скульптуры, созданные рукой Виида!

С каждым движением облаков, с каждым изменением угла падения лунного света отраженные башней лучи, словно танцуя, изменяли свое направление. И если это не та самая, так называемая защитная сила лучей, то как это еще интерпретировать?!

Просто фантастическое зрелище!

Обычное скульптурное мастерство при создании какой-либо работы передавало ее суть через форму, через заключенные внутри эмоции. Но в технике лунного света исходящий от скульптур свет сам по себе являлся отдельной скульптурой! Произведением искусства, которое можно было увидеть, но к которому никогда нельзя прикоснуться!

Люди очень долго не могли покинуть это место.

* * *

Башня света, созданная великим скульптором!

- В провинции Морта возвышается множество невероятных скульптур.

- Защищающий свет. Башня света! Кто хоть раз увидит, будет навеки очарован ее красотой.

- Рожденное светом великолепие!

- Это было самое прекрасное из того, что мне до сих пор довелось увидеть в игре.

- Все, кто старательно поднимает свой уровень в деревне или подземельях! Если вы не посмотрите на эту скульптуру, то явно пожалеете.

Не потребовалось много времени и для того, чтобы слухи распространились по всему Версальскому континенту. Сделать известным имя вещи, слегка выделяющейся среди множества заурядных, не так-то и просто. Но, говоря о Виде, его творения уже сами по себе изначально являлись работой известного скульптора. Каждый, кто смог их увидеть, делился неизгладимыми впечатлениями с друзьями и близкими.

Благодаря Залу славы Королевской дороги с момента появления видео под названием 'Защита света' разговоры о Морте были слышны повсеместно.

Кропотливые ремесленники и обладающие творческими классами игроки восхваляли Виида:

- Величайший скульптор!

- Поговаривают, что созданные прикосновением его чувственных рук произведения искусства отличаются способностью вызывать бурю эмоций у смотрящих на них игроков.

- А то! Должно быть, прикосновения его рук во сто крат нежнее и приятнее, чем касания самых прекрасных красавиц.

- Наверное, благодаря им он и способен создавать столь великолепные работы.

Даже барды стали потихоньку слагать и воспевать хвалебные строчки в честь Виида:

Скульптор Виид, чье искусство - тяжелый труд!
Мастер камня, что способен осветить все вокруг!
Необузданно его мастерство, и неизвестна граница таланта!

Он призванный великолепным!
Способен воплотить в произведения,
Историю, что феи с эльфами готовы воспевать сто лет!

* * *

Даже мужчины, полюбовавшиеся Башней света в провинции Морта, вовсю на форумах делились тем, как сильно их потрясла работа, что чуть ли слезы не лились из глаз.

Но хорошо знавшие Виида люди, слыша подобные заявления, не могли не выразить свои сомнения:

- Ну, не может мой брат создать работу, переполненную такой утонченностью и непередаваемой деликатностью чувств! Ну, невозможно это! - непонимающе бормотала Юрин.

- Но разве его мастерство не выделяется на фоне других? - осторожно спросила задетая этими словами Хварен.

- Ну-у, хорошо почистить яблоко он, конечно, может, но, в общем, Хэн не очень балдеет от работы руками. Да и человек, как вы знаете, не слишком утонченный.

- Тогда как же он это сделал?

Все примолкли, ища ответ где-то внутри себя. А добряк Пэйл даже распереживался.

'Это что, мы ошибались насчет Виида, что-ли?!'

Все они подумали, что, возможно, он и хотел, чтобы его

считали 'грубым болваном'. Может, он даже желал, чтобы все художники ошибались по поводу тонкости его мастерства.

'А на самом деле Виид искренне любит свой класс! Это точно. Без любви он бы никогда не имел подобного энтузиазма и, как результат, поражающих великолепием работ...'

У ранимой Ирен от чувства вины даже появились слезы на глазах.

'Слушая Виида, я думала, он ненавидит свой класс... Он постоянно высказывал жалобы о сделанном когда-то выборе, а оказывается, что дело обстоит совершенно иначе'.

Зефи же усмехнулся:

'Виид не из тех, кто хвастается своими достижениями. Выходит, что созданием произведений он заглушал чувство собственного долга, а вместо глупого бахвальства демонстрировал талант делом?'

Хварен же, поняв, что не ошиблась в Виде, вздохнула с явным облегчением:

'Свежие идеи и новые образы требуют самой кропотливой работы и полной самоотдачи. Глубоких чувств и невероятного сопереживания. Как же прекрасно, что Виид на самом деле такой добрый и отзывчивый человек'.

* * *

Виид был занят созданием Башни света. Поначалу, без всяких лишних заморочек, он собирался выдолбить в скале самую обычную башню.

Вот только использовал он при этом технику лунного света! Технику, которая славилась своей жуткой сложностью, и которую, работая с камнем, не так-то просто было и воплотить в жизнь.

- Чтоб ее! Сколько бы я ни делал с ее помощью работ, а руку набить так и не получается!

Виид сыпал ругательствами. При создании небольших фигурок с применением Техники лунного света он иногда мог закрыть глаза и довести контуры работы до финала вот так, ничего не видя, руководствуясь одним осязанием. Но эта работа с каждым следующим этажом становилась все больше и больше, и без оценки глаз было попросту не обойтись.

- Долбаная техника!

Зависнув на самой вершине на одной лишь веревке, Виид от избытка чувств долбился лбом об скалу. Ему приходилось, болтаясь из стороны в сторону, обрабатывать по кругу камень,

чтобы завершить очередной этаж башни. При этом из-за техники, из-за идущего от работы света из его глаз чуть ли не ручьем текли слезы, и он уже практически ничего не видел.

Если днем, под светом солнца, свечение ослабевало, и его можно было хоть как-то выносить. То ночью, при свете луны, поверхность камня отражала лучи лунного света, и они, словно копья, врезались в его глаза.

- Черт... Черт, черт! Но я должен закончить эту работ! Должен!

Болтаясь на вершине скалы, он издавал одну громкую тираду за другой. Ему нужно было спешить, скоро настанет время, когда Торидо отведет его в царство вампиров. И именно поэтому он стремился как можно быстрее доделать очередной этаж башни, не замечая из-за света того, что работа уже давно не соотносится с задуманной им в самом начале формой.

Глава 9. Сбор

В прошлом деревня Мора была разоренным поселением, находящимся во власти вампиров. Местом, где крыши зияли дырами, где внутри помещений лежал толстый слой снега, а на улицах невозможно было найти и отголоска живой души.

Вокруг стояли лишь проклятые одинокие статуи!

- Вот она, оказывается, какая, Мора.

- Место нахождения Башни света!

- Если соберешься поохотиться на севере, то никак не избежишь слухов об этой деревне.

- И как хорошо, что монстров вокруг много! Всем хватает.

С каждым днем путешественников, прибывающих в не так дано запустелую деревушку, становилось все больше и больше.

- Кто пойдет на Холм Егора?!

- Нужен маг для охоты на огненных насекомых в одном из подземелий.

- Задание 'Носовой платок Сабрины'. В награду дают высокоуровневый платок!

- Куплю еду! Кто может продать со сроком годности больше недели?

Свободного места в центре деревни Мора становилось все меньше, да и прошлая тишина казалась уже каким-то затянувшимся наваждением. С тех пор, как холод покинул северные территории, сотни тысяч путешественников устремились в ранее не изведанные территории. Некоторые пришли и в провинцию Морта.

В северной части континента деревушка Мора, географически, стояла на одном из самых важных путей. Но никто, абсолютно никто не мог бы ожидать такого наплыва игроков. И уж тем более думать, что все эти игроки будут разбивать лагерь и задерживаться тут надолго.

Но Башня света изменила все. Одна эта поразительная скульптура притягивала к себе больше внимания, чем многие существующие в Королевской дороге приключения. И первыми полюбоваться на нее приходили, конечно же, девушки.

- Так красиво!

- Хорошо, что пришла, а то бы пожалела.

Все они уже видели Башню света в записях на видео, но, несмотря на это, проделывали долгий путь, взбирались на самый верх и ждали наступления ночи. Бросали практически все лишь для того, чтобы насладиться удивительным танцем огней и на

всю жизнь оставить воспоминания об этом чуде.

- Вот она, настоящая скульптура.

- Пусть класс скульптора и не имеет боевых способностей, умение вырезать скульптуры - просто потрясающе!

- Удивительно, какие произведения можно оставить на Версальском континенте.

С этого времени популярность скульпторов стала опять резко возрастать.

Множество игроков приходило в горы, чтобы полюбоваться Башней света и другими скульптурами. Значительную их часть составляли женщины, хотя и мужчин было тоже немало. Куда ни посмотри, везде все облюбовали влюбленные парочки!

Встречались там парни, которых тянули активные девушки, но были и те, кто приезжал с других краев континента не просто поразвлечься.

То были люди, для которых жизнью в игре стала охота.

И пусть их насчитывалось лишь 10%, но именно они влияли на то, какой в будущем Королевская дорога станет для всех остальных игроков.

- Получив подобное ускорение регенерации маны и здоровья, мы сможем без какой-либо передышки охотиться целые сутки!

- Только из-за Башни света я сюда и приперся.

- Где тут скупают души? Вы уже видели Башню?

- В отряд нужен наблюдавший вчерашний танец огней священник!

Благодаря эффектам от скульптур охотиться в провинции Морта стало намного легче и выгодней, чем где-либо еще на севере. К тому же тут было представительство ордена Фреи. Священники и паладины, у которых легко получить благословение или, если такое случится, снять проклятие.

И, в отличие от центра материка, на севере представительство ордена было только одно.

Количество путешественников постоянно увеличивалось благодаря непрерывным открытиям новых мест охоты, эффектам скульптур и рассекреченной игроками информации о заданиях.

Но Виид не долго следил за всем этим столпотворением. Наступило время отправления в Тодум, истинное и скрытое ото всех королевство вампиров.

- Призываю Лорда вампиров Торидо!

- Вызывали?

Торидо появился, как всегда, из облака тьмы. В своем черном манто высокорослый, с правильными, даже красивыми чертами лица вампир излучал какое-то неземное благородство.

Но Виид спокойно смотрел прямо на него.

- А ты совсем вырос... Уже не называешь меня господином.

- Ну, так... через три дня я буду свободен.

Осталось всего ничего, и Торидо отправится в королевство вампиров Тодум. Но Виид имел свой взгляд на это дело.

- Знаешь, иногда, бывает, последние три дня тянутся дольше трех лет... И чтобы такое не случилось, в это время нужно быть особо осмотрительным. Ведь не зря говорят: 'На пороге успеха стоит опасаться даже падающих листьев...'

- ...

- Расскажи мне о Тодуме поподробнее.

Виид, как всегда, стремился собрать максимально полную информацию.

- Тодум - наша священная земля. Каждые три месяца мы все собираемся там на празднование.

- Празднование?

- Да. Аристократы ночи в это время наслаждаются кровью и бессмертием.

- Что еще?

- Наш город гордится своей древней историей, которая сильно отличается от истории ваших примитивных человеческих цивилизаций.

Верность и гордость Тодуму - вот что слышалось в голосе Торидо, когда тот говорил о своем королевстве. Однако Виид думал совершенно о другом.

'И это место, куда я смогу попасть в благодарность за развитие Торидо? Надеюсь, оно не разочарует и окажется даже лучше, чем по его рассказам'.

От места, в которое не так-то просто попасть, Виид изначально ожидал чего-то особенного. К примеру, как в королевствах гномов и эльфов. В каждом из них была своя уникальная атмосфера. В пещерах гномов раздавался непрерывный стук молотов и ощущался разгоняемый мехами теплый, идущий из сердца самих гор воздух. В лесах эльфов же выращивались невиданные деревья и цветы, а саму территорию патрулировали верные духи.

Вот и от царства вампиров Виид ожидал не меньшей уникальности и какой-то неземной, идеальной роскоши.

'К тому же такая возможность выпадает раз в жизни! Попасть в место, полное заданий, которых никто еще не выполнял, и подземелий, в которых никого не было...'

Согласно словам Торидо, в Тодуме еще не побывал ни один игрок, да и вообще в будущем их не предвидится. А это значит, что все эти 'богатства' доступны только для Виида!

И хоть заданий в деревне с обретением правителя появилось довольно много, но и путешественников с каждым днем становилось все больше. В такой ситуации даже за простые задания начиналась нешуточная конкуренция.

В местах, где резко увеличивается число игроков, удерживать преимущество охоты становится все сложней. Конечно, чем больше людей, тем легче найти товарищей для охоты, но в то же время становится меньше и доступных для всех монстров.

До недавних пор охота в провинции Морта имела свой смысл. Но теперь, зная о предстоящем путешествии в земли, полные никем не выполненных заданий, Виид не мог думать ни о чем другом, кроме получения как можно большей информации.

- В королевство вампиров позволено взять с собой несколько человек, не так ли?

- Это зависит от ситуации.

- Ситуации?

- Да. Путешествие в Тодум возможно только на летучих мышах. Я могу призвать около 200 тысяч, что, из расчета 200 мышей на человека, выходит около тысячи гостей. Но если взять с собой какие-либо вещи, общее число людей, конечно же, уменьшится.

- Есть ли предел в количестве человек, которое может попасть в Тодум со мною?

- Нет, бери, сколько хочешь. Однако мне нужно предупредить тебя о смерти.

- Смерти? Что ты имеешь в виду?

- Аристократы ночи не терпят трупы в своем королевстве. Любой умерший сразу же переносится в мир людей.

Согласно этим словам, в Тодуме действовали довольно жестокие правила. Единожды умерев в королевстве вампиров, игрок не воскрешался в ближайшей деревне, он переносился на Версальский континент. Его изгоняли.

'Будет совсем не просто'.

Виид нахмурился.

При выполнении популярных заданий игроки обычно не умирали, потому как все опасности были известны заранее. Но в данном случае намечается не самое безопасное путешествие.

Полная непредсказуемость!

Куча опасностей!

И самое неприятное, что нельзя взять с собой Виверн, Ледяного дракона или Золотого человека. Потому как, войдя туда, в случае смерти они уже никогда не возродятся.

'Безопасность прежде всего. Придется как можно скорее

собрать информацию, а до этого предстоит тяжелая охота. Одному будет сложно. Очень сложно... Нужны верные напарники'.

Виид послал 'шепот' Пэйлу.

- Это чертовски опасно, но не желаете ли вы отправиться вместе со мною в Тодум?

* * *

После разговора с Виидом первым делом Пэйл обратился к товарищам.

- Тодум. Королевство вампиров. Никем еще не исследованная территория, и он не знает, насколько там опасно. Но Виид ищет готовых пойти туда вместе с ним людей. Я, наверняка, пойду, а что думаете вы?

И хотя за время игры Пэйл успел стать лидером в их компании, из-за довольно высокой вероятности смерти он решил предоставить выбор товарищам.

Мейрон ответила тут же, не задумываясь:

- Я тоже пойду.

Так как она была возлюбленной Пэйла, то, естественно, последовала за любимым. К тому же неожиданно для нее выпал еще один шанс сопровождать Виида в его приключениях.

'Нельзя такое упускать. Ни за что!'

Мейрон уже несколько раз охотилась вместе с Виидом, но при этом ни разу не выполняла каких-либо совместных заданий, о которых после просмотра видео так много говорят другие игроки. Ей очень сильно хотелось испытать подобные приключения на себе.

Ромуна и Сурка тоже долго не раздумывали.

- Ну что, сестренка, мы идем?

- Конечно, идем! Королевство вампиров - наверняка одно из самых поразительных мест в игре. И на него стоит взглянуть. А ты как, Ирен?

- Я тоже пойду. Ведь долг священника - помогать другим!

Услышав подобный ответ, сестренки радостно заулыбались. До увлечения играми основной страстью Ромуны и Сурки были клыкастые, облаченные в черные красивые одежды, умеющие превращаться в летучих мышей вампиры! Загадочные существа, на фильмы о которых сестренки до недавнего времени ходили при первой возможности.

Теперь принять решение оставалось лишь Хварен, Зефи, Юрин и оркчихе Сээчви.

Зефи, разумеется, руководствовался давно принятым решением:

- Я тоже пойду. Ну, а вы, ребят? Хварен?

Уж кого-кого, а ее можно было и не спрашивать. Хварен уже сделала свой выбор. Где бы Виид ни находился, куда бы ни отправился, она готова следовать за ним хоть с закрытыми глазами. К тому же, не сумев попасть в недавние северные приключения, сегодняшний шанс она упускать точно не собиралась.

- Иду, и не сомневайтесь!

Теперь все взгляды обратились на Юрин и Сээчви. Из-за низких уровней их обоих приходилось оберегать от опасностей, но, несмотря на это, последовавшие ответы были ожидаемыми.

- Я пойду.

Юрин очень хотелось наконец-то встретиться с братом в игре, а где и как - ей было безразлично.

- Чвиик! И я... Я вместе с вами!

Сээчви тоже решила пойти.

Особенностью расы орков было то, что, даже умерев, они не получали больших штрафов. Но все равно, кому может понравиться становиться подушкой для избиения?

'Но выбора нет. Даже если изобьют, и умру, в этот поход я пойти просто обязана'.

Находящаяся в отряде Сээчви уже не раз испытывала печаль. Среди молодых по возрасту товарищей Пэйла она классифицировалась как одинокая старая дева! Все из-за разницы в поколениях! И то, что Ирен и Сурка настолько тепло приняли ее в их компанию, еще сильнее обостряло неугасающую грусть.

'Все ради Союн'.

Не так давно, после долгих месяцев молчания, Союн произнесла свое первое слово. Но, к сожалению, после этого она ничего больше так и не произнесла. Союн требовалось время, чтобы увериться, чтобы почувствовать, что она может говорить. И присутствие Виида, скорее всего, играло немаловажную роль в этом деле. Именно потому Сээчви и должна была идти. У нее имелась важная причина, чтобы сопровождать Виида.

Наживающийся последнее время на орках Манауэ любил приговаривать:

- Виид для меня - все равно что учитель.

Именно у него он перенял все свои приемы по продаже товаров. Умение представать перед клиентами хорошим человеком и льстить в меру. Даже нескончаемую жадность к деньгам он перенял у своего кумира!

И когда шепот Виида раздался в его голове во время ежедневной тренировки фирменной улыбки перед зеркалом, Манауэ думал недолго. Он тоже решил участвовать в путешествии в Тодум.

Для торговца любое новое место - это возможность получить дополнительную выгоду. А уж если он там один, то не заработать денег, славы и развития навыков - невероятное упущение. К тому же попасть в царство вампиров можно было лишь один раз, и Манауэ как настоящий торговец такой шанс упустить никак не мог.

- Хорошая возможность еще одного незабываемого приключения.

Манауэ никак не мог забыть горный хребет Юрокина. Как под командованием Виида темные эльфы и орки давали отпор армии монстров. Как, в зависимости от итога сражения, Виид мог потерять несколько десятков тысяч вложенных золотых.

И пусть на кону стояли не его деньги, из-за постоянно меняющейся обстановки Манауэ пребывал в небывалом напряжении. Нескончаемая армия бессмертных и ее предводитель, Лич Шайяр! Каждый раз, когда на поле боя появлялись такие монстры, каждый раз, когда ситуация неожиданно менялась, сердце торговца начинало биться сильнее.

Манауэ жаждал подобных приключений. Он хотел рисковать.

Первый, Второй, Третий, Четвертый и Пятый МЕЧи.

В отличие от компании Пэйла, все они занимались усиленными тренировками с клинком где-то в глубине гор Юрокина. С утра до ночи, практически без перерывов, в ранее не видевшем людей месте раздавались выкрики и звон оружия.

- Мы посвятили свою жизнь мечу. И сейчас, благодаря ему, добившись нового уровня совершенства, сможем встретить женщин своей мечты.

Слова Второго МЕЧа были наполнены надеждой. Всю жизнь проживший с клинком в руке, он не испытывал ни капли сожалений. Если бы существовала возможность вернуться назад в прошлое, он бы, не задумываясь, выбрал бы тот же самый путь, ту же самую жизнь.

Но, несмотря на это, в душе его все это время жила досада. Он потерял смысл жизни, не чувствовал интереса практически ни к чему. И когда Второй МЕЧ пришел за советом к учителю, из его уст он получил очень простой ответ:

- Какой смысл иметь сто мечей дома? Ни один из них тебя не согреет и не поцелует на ночь.

Это не означало, что учитель советовал бросить путь меча. Совсем нет. Наоборот, став лучшим в своем деле, став мастером клинка, можно встретить и женщину. Главное лишь - стать сильнее!

Чуть было не решивший остаться до конца жизни холостяком Первый МЕЧ также усиленно махал клинком. Среди них всех он был самым опытным, самым прославленным мастером!

Выбранный МЕЧами класс позволял использовать любое оружие. И вот когда, случалось, ломался в сражении клинок, учитель хватал первое попавшееся, выпавшее у прошлого противника оружие и как ни в чем не бывало продолжал бой. Ел он лишь тогда, когда уже начинало подводить тело.

- Когда ты голоден, ум становится яснее.

Сила духа первой тройки МЕЧей, по сравнению с обычными людьми, была невероятно высока. Они могли бы с легкостью поститься три дня подряд, при этом работая торговцами в какой-нибудь продуктовой лавке.

'Только став сильным и быстрым, я смогу завладеть женским вниманием'.

'Нужно заполучить славу и вещи! Только этим можно зацепить женщин'.

'Я хочу защищать. Я хочу заботиться. Хочу встречаться с женщиной!'

И хотя их мысли были переполнены корыстью, при этом все, что делали или о чем думали МЕЧи, было искренним и шло от чистого сердца. Они работали на пределе своих возможностей. Пот лился ручьями, но при этом ни у кого не было и мысли, чтобы взять и остановиться.

Каждый день на протяжении нескольких месяцев они посвящали нескончаемым тренировкам. Погрузившись с головой в работу, МЕЧи совершали по 100 000 взмахов оружием в день.

Самые опытные игроки, прослывшие усердными охотниками, не совершали за день и тысячи подобных ударов. Не потому, что они этого не могли, просто большинство рассчитывало в сражениях на свои способности, и когда мана заканчивалась, устраивало передышку. Плюс к этому им приходилось добираться до места охоты, собирать группу или ожидать друзей, среди которых как минимум кто-то один всегда опаздывал.

Но для МЕЧей в этом и была цель! Пари, которое они заключили сами с собой!

Решив совершать по 100 000 ударов в день, они не искали никаких оправданий, просто двигались к цели шаг за шагом, удар

за ударом. Трудились, пока пот не заливал их глаза, а потом, не останавливаясь, и сверх того. Эти мужчины знали только такой образ жизни.

Второй МЕЧ, спасаясь от голода, сглотнул слюну.

- Идеальная женщина. Я многого не хочу. Лишь бы умела готовить ячменный да пшеничный хлеб. Ну, может, еще ржаной - на завтрак.

Запросы Третьего были еще ниже.

- Кимчи три раза в день и рамен, но только хорошо приготовленный...

Но тут Четвертый пошел на крайний шаг - ударил по святому:

- А я готов в рамене и от яиц отказаться!

Казалось, от этих слов у Второго, славившегося своей выдержкой, задергалось веко.

- Ты что?! Не слишком ли от многого отказываешься? Хотя... Ради любви приходится чем-то жертвовать. И только тогда можно встретить женщину.

Высказав все это, Второй решительно сжал губы, собираясь продолжить, но тут в разговор влез молчавший все это время Пятый МЕЧ.

- Братья, а я, кажись, готов отказаться даже от мяса.

- От самого мяса?!

МЕЧи были восхищены решимостью друг друга.

И спустя какое-то время одновременно подняли свое мастерство.

Дзынь!

Владение оружием перешло на 6-й высший уровень.

Сила атаки повышена на 360%.

Скорость атаки увеличена на 3%.

Расход маны на все способности снижается на 4%.

- До цели немного осталось! Не расслабляемся!

На эти слова Второго Третий, Четвертый и Пятый одновременно выкрикнули:

- ДА!

Однако с каждым повышением уровня скорость развития навыка значительно снижалась. К тому же, насколько бы МЕЧи ни были закалены, однообразность обстановки начала давить даже на них.

Первый МЕЧ воткнул свое оружие в землю и обратился:

- Второй.

- Да, Учитель!

- Созывай всех сюда. Есть разговор.

Третий, Четвертый и Пятый быстро слетелись на зов.

- Слушаем вас, Учитель!

- Хорошо. Я считаю, что после этой тренировки мы достигли кое-каких успехов...

Любых других людей шокировало бы подобные многомесячные занятия в горах, а для МЕЧей, казалось, это была самая обычная тренировка.

- Для больших же успехов, я считаю, нам всем, включая учеников, нужно вновь вместе собраться и попутешествовать по миру. Как вы считаете?

Первый МЕЧ полностью полагался на своих главных учеников, доросших уже до ранга наставников, и теперь ему было очень интересно услышать их мнение о данном вопросе.

- Да. Я тоже думаю, что пора бы, - широко улыбнувшись, поддержал предложение Третий.

Он тоже считал, что они достигли момента, когда можно было выдвигаться. В прошлом, в начале игры, они по незнанию наделали много ошибок, из-за которых дальнейшая игра становилась намного сложнее. Но теперь, после развития своих навыков и характеристик, им бояться было совершенно нечего.

МЕЧи наслаждались своей силой и выпадающими на их долю сражениями. И Пятый в данном вопросе полностью полагался на мнение учителя.

- Это отличная идея! А как, вы уже определились с местом, куда мы направимся?

- Мы не очень хорошо знаем Версальский континент. И нам, наверное, не стоит идти туда, где обретаются в игре новички.

- Совершенно верно.

- Недавно Виид связался со мной и рассказал, что собирается куда-то отправиться.

- Я тоже слышал. Место, где обитают вампиры..

- Да. Туда мы и отправимся. Собирайте учеников!

Отправившиеся искать силу МЕЧи собирались вновь вместе.

Рассеянные по всему миру ученики слетались на зов учителя. Каждый из них прожил в игре свою жизнь, протопал по своей дороге из приключений. Одни скитались все время в горных ущельях, другие - по дремучим лесам, переполненным монстрами, третьи бросали вызовы в городах. Но все они, чтобы повысить уровни и мастерство, работали, как и полагалось, на

пределе своих сил.

Получив помощь от Юрин, все ученики собрались в деревушке Мора.

- Недавно мой навык владения мечом перешел на 3-й высший уровень. Несомненно, за это время я стал намного сильнее!

- А я выполнил более двухсот заданий и накопил огромную Славу! И их не так уж и трудно было выполнить.

- Северная экспедиция. Я вступил в ее ряды и сражался с самим Костяным драконом!

Собравшиеся вместе ученики без угрызений совести хвастались своими достижениями.

- В каждом сражении я старался пропускать как можно больше ударов. И сумел за это время развить выдержку аж до 260 очков!

Сорок девятый МЕЧ последовал совету Виида и, благодаря этому, сумел стать самым защищенным среди присутствующих учеников. Но вряд ли любой другой игрок пошел бы на все это, даже зная о конечной награде. Слишком уж это было долго и муторно.

Но МЕЧи не были обычными игроками. Раз ступив на путь, они шли вперед, пока не достигали цели. Пусть медленно, но зато неотвратимо. Каждый из них достигал своей цели, какой бы сложной и невероятной она бы ни казалась в начале пути.

Вот так, болтая и хвастаясь своими достижениями, постепенно взгляды учеников скрещивались на 505-м МЕЧе. С момента прибытия в деревушку Мора он не произнес ни единого слова, а с его лица не сходила счастливая и немного коварная улыбка, которая особенно широко сверкала после каждой завершенной новой истории от другого ученика.

- Малой, а ты что делал все это время? - наконец-то обратился к нему один из братьев.

- Кхы-кхы! Если узнаете, то позеленеете от зависти. Но я могу и рассказать.

- И что же? Что ты делал?

- Ну, хорошо... В последнее время на континенте было ужасно жарко, не так ли?

- Ага, так и есть.

Ученики закивали головами.

После того, как на континенте появилась жара, расход сил при охоте значительно увеличился, а пот лился ручьями. Поэтому большая часть игроков отдыхала, а в самом центре Версальского континента заданий и монстров было более чем достаточно. В общем-то, если бы не стальная воля учеников и многочисленные

тренировки, многие из них тоже бы не смогли пройти и километра в подобных условиях.

- Так как на континенте стало жарко, я сразу же пошел к реке Сэллун, - продолжил свой рассказ 505-й.

- На реку?

- А какой смысл? Что ты там искал?

- Там обитают сильные монстры?

Учеников охватило невиданное любопытство.

Даже стоящие немного позади Первый и Второй МЕЧи навострили уши, прислушиваясь к разговору. В ожидании рассказа о невероятной битве все они напряглись. Но 505-й МЕЧ, помахав руками, дал понять, что за его мыслями скрывается нечто другое.

- Монстры? Какие монстры?! Их там вообще нет. Воды реки Сэллун известны тем, что всегда чисты и прозрачны. К тому же там такое сильное течение, что вода не успевает сильно нагреться, и это идеальное для купания место.

- Купание? Что за бред. Так зачем ты пошел на эту речку?

- Чтобы посмотреть на женщин, конечно. Из-за обрушившейся на землю жары только в одном том месте я насчитал более чем десять тысяч красоток, облаченных в бикини!..

Все ученики чуть ли не синхронно сглотнули.

- Де... Десяток тысяч!

От слов 505-го глаза учеников и наставников ярко засверкали.

- И как тебя туда занесло, чем вообще ты там занимался? Давай рассказывай поподробнее!

- Невероятные красотки, лежащие на песке. Еще не менее прекрасные резвятся в прозрачнейшей воде, притом все они облачены лишь в купальники да бикини... Хы-хы-хы, я наблюдал за женщинами все это время! Без остановки!

- А-а-а-а! За... Завидно!

Именно в этот момент все ученики и даже наставники признали, что самым достойным, выбравшим самый правильный путь был именно 505-й МЕЧ!

* * *

Каждый день Хэн заходил на сайт аукциона, чтобы просмотреть свои да просто популярные лоты.

- Лук высшего эльфа. А цена-то постепенно растет.

По мере роста спроса и уменьшения предложений цены на предметы неизбежно понемногу росли. И Хэн, с удовольствием проверив выставленные им лоты, закрыл страницу и сразу же перепрыгнул на сайт Ассоциации темных геймеров.

В отличие от аукциона, тут можно было нарыть тонны различной информации. Причем такой, что до обычных игроков практически никогда не доходила. Конечно, периодически темные геймеры скидывали что-либо в сеть, но это делалось лишь для того, чтобы привлечь к себе внимание или произвести обмен. Все же самое ценное никогда не уходило из их базы данных, не уходило благодаря строгой системе уровней доступа к информации.

У Хэна тут был уровень 'C', выданный ему при первичной регистрации. Он не мог видеть информацию о важных заданиях или редких предметах, но все равно каждый день заходил, чтобы почитать последние обновления. Все потому, что среди доступных ему общих данных встречалось много полезной информации о поселениях, особенностях городов или мест охоты. Причем среди этих статей многие были написаны на очень высоком профессиональном уровне.

- Но все же стоит вскоре повысить свой ранг, - задумчиво произнес Хэн.

На сайте Ассоциации это можно было сделать только одним единственным способом, следуя второму правилу темных геймеров: 'Отдавай столько, сколько берешь'. Поэтому Хэн и подумывал сейчас, а не опубликовать ли ему добытую в ходе путешествия по Северу информацию. К тому же темные игроки наслаждались опасной охотой, в результате которой можно было добыть что-нибудь ценное. Все они были одиночками, избегающими любых гильдий и подконтрольных тем территорий, за охоту на которых приходилось платить налог да еще и отдавать что-то из добытых предметов. Именно поэтому информация о только что открытых и еще не заселенных гильдиями территориях очень ценилась среди темных геймеров, и эти данные для Хэна могли стать билетом на следующий уровень доступа.

Так и не придя к какому-либо решению и не найдя в новых статьях чего-либо интересного, Хэн перешел в раздел заказов и предложений Ассоциации. Эта страница сайта просто пестрила различными предложениями о добыче предметов, выполнении заданий или какой-либо помощи.

Тут располагались самые разнообразные запросы, на любой вкус и цвет. И что главное, публикующие предложения игроки имели открытый для всех ранг, основанный на количестве

предыдущих покупок и текущей суммы вознаграждения.

- Ранг: Красный. Оплаченных заказов: 12. Поиск изумрудов Мэтсона. Необходимы для задания. Только для тех, кто доставит в течении последних 3-х дней.

- Ранг: Синий. Оплаченных заказов: 7. Ищу духов воды. Буду ждать у иконы в гильдии духов.

- Ранг: Синий. Оплаченных заказов: 2. Нужно совершить убийство. Сделать все надо быстро и тихо.

Последний заказ на первый взгляд выглядел интригующим.

Очень часто обиженные или оскорбленные игроки после перепалок в игре кидались на сайт темных геймеров, чтобы найти меч для свершения правосудия. Такие объявления были одной из главных статей дохода Ассоциации.

Разумеется, они не выполнялись тут же, на месте. Пусть там и платились порой хорошие деньги, но каждое подобное убийство накладывало на исполнителя серьезные штрафы... Поэтому большая часть подобных просьб выполнялась только теми, кому срочно нужны деньги.

Прокрутив быстренько большую часть заданий, Хэн остановил взгляд на заказе, который выделялся на странице больше всего.

- Ранг: Алмазный. Оплаченных заказов: 183. Ищу копье Паскрана. Причину не спрашивайте... Нужна помощь. Обещаю щедрую награду.

Копье Паскрана!

До этого момента Хэну даже не было известно название данного оружия. Тем более он не слышал никаких слухов или предположений, чтобы какой-либо игрок владел столь ценной вещью. А если обратить внимание на то, что у оружия было свое имя, а значит, практически со стопроцентной вероятностью, и ранг уникального предмета, объяснить высокую награду за данный предмет могло только одно:

- Оно нужно для задания. Для выполнения задания нужно найти копье Паскрана.

Запрос на уникальный предмет от человека с алмазным рангом. Все это говорило Хэну о том, что в качестве награды за выполнение данного заказа можно было заработать как минимум несколько тысяч долларов.

И Хэн сохранил информацию о копье Паскрана у себя в голове.

Как истинный участник Ассоциации темных геймеров, он запоминал все важные сведения о заданиях или предметах, на которых можно было хоть сколько-нибудь заработать. То есть если бы в игре существовало задание, для выполнения которого

потребовалось добыть 300 красных сердец, и во время путешествий или охоты на монстров Хэн бы одно такое нашел, то это автоматически означало бы, что в этом месте стоит задержаться и добыть нужное для заработка количество.

Именно на этом принципе строился заработок большинства профессиональных игроков. И поэтому неудивительно, что на данное алмазное предложение откликнулось несколько тысяч темных геймеров.

Но вот спустя какое-то время Хэн увидел еще один подобный запрос. Тоже с алмазным рангом, но откликов на него не было и одной десятой процента по сравнению с прошлым заданием.

- Ранг: Алмазный. Оплаченных заказов: 289. Нас шесть человек. У всех 360+ уровень. С этого воскресенья хотим отдохнуть две недельки в Королевской дороге. Если знаете хорошее место с интересными заданиями или какое-то достойное внимания приключение, звоните нам. Платим 500 тысяч долларов.

- Пятьсот тысяч долларов?!

На лице Ли Хэна сама собой возникла его фирменная усмешка.

По количеству оплаченных заказов и предложенной цене можно было легко догадаться, что за люди скрываются по другую сторону данного объявления.

- Люди, считающие, что за деньги можно купить все!

Некоторое время Хэн смотрел на монитор и поливал объявление отборнейшей бранью. Однако постепенно, выговорившись и остыв, он открыл свою почту и быстро-быстро застучал по клавиатуре.

Здравствуйте.

Я увидел Ваше объявление на сайте темных геймеров.

Вы еще не нашли место для отдыха? Надеюсь, что нет… Потому что если Вы положитесь на меня, я обо всем позабочусь. Предлагаю Вам посетить новое царство, в котором никто из игроков еще не успел побывать. Я приглашаю Вас в Королевство бессмертных вампиров!

Обязательно приходите.

С уважением, Хэн.

Глава 10. Тодум

Вот и настал день, о котором говорил лорд Торидо!

С самого утра на площади собрались МЕЧи, Пэйл с отрядом, Сээчви и Манауэ.

- Деревушка Мора!

Как-то незаметно для всех Манауэ превратился в зажиточного торговца. На его одеянии гроздьями висели всевозможные украшения. Сам наряд обладал эффектом, повышающим цену сделки с драгоценными камнями или металлами.

Его навык торговли уже практически подобрался к высшему уровню. Между поселениями он теперь гордо колесил на повозке, запряженной восемью лошадьми, в которой можно было перевозить тонны груза. К тому же в ней и продукты долго не портились.

Все это время Манауэ скрупулезно развивался, зарабатывая деньги, опыт и славу.

- Скупаю еду! Покупаю военное и походное снаряжение!

На Манауэ лежала обязанность по заготовке всего необходимого для предстоящего похода в Тодум. Бродя по Море, он скупал у местных жителей и других игроков все, что только могло там понадобиться.

В это время Виид зарабатывал деньги возле главного входа в деревню.

- Изготовлю прекрасную статуэтку. Не пропустите, закажите себе на память!

Статуэтки, вышедшие из-под рук великого скульптора Виида. Любой путешественник, посетивший Мору, хотел бы приобрести себе такой сувенирчик. И закономерно, что очень скоро вокруг знаменитого мастера люди выстроились в одну длинную очередь...

Первой подошедшей была невысокая девчушка, быстро затараторившая:

- Дядечка-дядя, сделайте мне статуэтку Башни света. Пожалуйста!

На что Виид, радостно улыбнувшись, ответил:

- С тебя десять золотых.

- Ой, так дорого?! Я передумала!

- ...

И, зыркнув на Виида, как на грабителя, девчушка быстро развернулась и убежала.

Следующим 'клиентом' оказалась седая бабуля, то и дело подозрительно осматривающая собравшихся вокруг нее игроков:

- Послушай-ка, милок. Сделай мне статуэтку, Башенку, как во-о-он на той горе.

- Хорошо, бабуля. С вас девять золотых.

В этот раз Виид решил снизить цену, ведь бабушка выглядела такой старой и беспомощной!

- Что-что ты сказал, милок?

- Восемь золотых...

- Эт че, у тебя такие дорогие статуэтки? Иль ты думаешь, что раз я старая, то глупая, и меня можно обдирать?

- Да нет, что вы. Хорошо, я готов сделать для вас статуэтку за пять золотых.

- Ничего не знаю! У меня столько нет. Делай за два серебряных.

- Но за такую цену даже... Ладно. Я согласен.

- Вот то-то же. Сразу бы так!

Сдерживая подступающие слезы, Вииду пришлось вырезать обещанную статуэтку. К сожалению, даже его врожденные лесть и красноречие порой не могли ничего поделать в определенных жизненных обстоятельствах.

'Черт. Ну что ж так тяжело зарабатывать-то на статуэтках?'

Всего пару дней назад, используя навык кузнеца, он изготовил несколько комплектов оружия и доспехов, которые очень быстро раскупили, причем по завышенным ценам. Однако теперь, взявшись за создание статуэток, Виид столкнулся с грустной для него реальностью, в которой люди не хотели платить за работы даже и пары золотых. Да и в повседневности это был не самый ходовой товар: обычно игроки покупали скульптуры либо для воспоминаний, либо в качестве подарка.

Неудивительно, что из-за всего этого завысить цену и продать свою работу требовательным покупателям получалось не так-то и легко.

Следующей подошла уже не молодая женщина, которая тут же начала с довольно острого для Виида вопроса:

- При заказе одной скульптуры, вторую сделаете бесплатно?

- Э-э-э...

- Ну, вы же все равно создаете их из деревяшек, валяющихся вокруг на дорогах. Себестоимость-то - копейки, а вы, как я вижу, не собираетесь снизойти до такой услуги?

Клиенты, которые хотели получить любые товары, руководствуясь принципами массового производства и привычной им уже по магазинам акцией 'два по цене одного'. Подобное происходило из-за того, что люди по-прежнему считали все эти

статуэтки обычными сувенирами.

И даже если бы Виид стал их убеждать, что он самый лучший скульптор на континенте, это вряд ли бы что-либо изменило! Поднять деньги на статуэтках было все так же ужасно сложно!

'Все-таки класс скульптора - это одна большая и непрекращающаяся проблема!'

Вииду не оставалось ничего другого, кроме как довольствоваться зарабатываемыми грошами. Славу богу, что, благодаря славе, в среднем он получал хотя бы по пять золотых.

Поблизости, рисуя картины, расположилась его сестренка Юрин.

- Соблюдайте очередь!

Вокруг нее также клубилась толпа людей, причем нисколько не меньшая, чем у брата. Единственным отличием было то, что в основном вокруг Юрин собрались мужчины!

- Как вас нарисовать?

- Как вам удобно... Можете просто телефончик черкануть...

- Хи-хи, это проблематично. Я просто нарисую вас!

- Эх, спасибо.

Некоторые же клиенты приходили к ней снова и снова.

- О, я вижу вас уже в третий раз, уважаемый.

- Меня зовут Ганс.

- Хорошо, Ганс. Что вам теперь нарисовать?

- Просто нарисуйте свое настроение, Юрин. Вы чиста, как белый лист бумаги, так что можете просто передать мне его, буду всячески благодарен.

- Ой, ну, спасибо. По правде, я художник, так что не богата...

- Понимаю. Должно быть, вам непросто приходится? Все, что у меня есть, - семь золотых. Возьмите, пожалуйста!

А некоторые игроки даже расплачивались вещами:

- Вот кожаные перчатки. Кажется, они вам нужны...

- Похоже, вам пора поменять шляпу.

Собравшиеся вокруг Юрин мужчины наслаждались ее жизнерадостностью, молодостью и красотой. И неудивительно, что ее работы пользовались гораздо большим успехом, чем статуэтки Виида.

Конечно, огромные или сделанные из дорогих материалов скульптуры могли содержать в себе различные эффекты. Причем, если позволяет время и мастерство, Виид мог бы создавать просто потрясающие, способные внести неоценимый вклад в развитие города скульптуры. Однако они получались большими и довольно тяжелыми, из-за чего одинокие игроки никогда подобные для себя не заказывали.

И если на простых статуэтках не заработаешь больше, чем несколько грошей, то при 'Великолепной' или 'Грандиозной' работе сумме продажи не было видно ни конца, ни края.

Настоящими скульпторами становились только переполненные страстью и упорством игроки. И неудивительно, что какая-то часть художников, обладающих подобными качествами, со временем переквалифицировалась в скульпторов.

Виид же, наоборот, от расстройства топнул по земле.

'Если бы я только раньше знал, что все так обернется... Было бы неплохо тогда стать хотя бы художником'.

Ликование, от которого закипает кровь, и чувство завершенности, в которое погружаешься с головой во время работы! Даже эти ощущения не шли ни в какое сравнение с радостью от того, как твои пальцы перебирают толстый слой бумажных купюр.

До банальности практичный и мелочный скульптор Виид! Ему казалось, что на картинах, которые можно продавать частникам, гораздо легче заработать, чем на увесистых и непопулярных скульптурах.

Где-то ближе к обеду завершилась подготовка продовольствия, и Манауэ подошел к Вииду.

- Все. Я закончил приготовления.

- А Учитель?

- Он ожидает нас на площади в центре деревни.

- Ну что ж, тогда потихоньку выступаем.

Виид сложил товар и поднялся с места. Он заранее предупредил тех, кто стоял в очереди за статуэтками, что скоро может уйти. Так что людям не оставалось ничего, кроме как с сожалением в глазах разбрестись по делам.

- Манауэ. Подожди здесь немного.

- А? Ага, жду.

Кивнув другу, Виид направился в ближайший сарай. Там, в одиночестве, скрытый от любопытных глаз, он облачился в доспех Даллока. Сделанные из особого мифрила района Рахоман, поглощавшие свет и оттого казавшиеся чернее ночи доспехи были произведением искусства древних мастеров. Помимо них Виид облачился в созданный собственноручно из черной стали шлем, увеличивающую скорость перемещения обувь и повышающие Урон и Силу перчатки.

Благодаря своему среднему уровню навыка кузнеца он, будучи скульптором, смог надеть на себя тяжелые доспехи и теперь со стороны больше походил на какого-то воина.

Вот так Виид, снаряженный по полной программе, и вышел на улицу.

* * *

- Да ну на...!

- Да не-е...

- Это как?

- Быть такого не может.

Те, кто видел Виида, не могли пройти мимо него просто так. Черный воин в доспехах из чистейшего мифрила и черной стали!

- Чтобы носить такую защиту, требуется высокий уровень.

- Похоже, это какой-то супервысокоуровневый игрок.

Теперь прохожие смотрели на него совершенно по-иному. Их взгляды были переполнены завистью, которую Виид, даже будучи молодым, собирающим с земли деревяшки скульптором, никогда в жизни не испытывал.

Пробираясь через ряды прохожих, он подошел к спокойно стоящему Манауэ.

- Заждался? Ну, теперь пойдем.

- А? Хорошо!

Задумчиво наклонив голову, торговец направился вслед за Виидом к месту, где сидела Юрин.

'Похоже, то, что делает Виид, имеет какое-то глубокое значение'.

А со стороны все так же ощущались завистливые взгляды людей. Доспехи Даллока, созданные из мифрила, поглощающего свет, были настолько необычны и редки, что даже прославившиеся игроки сроду о таких не слышали.

- Похоже, он великий человек.

- Не, серьезно, кто он?

- А это, случайно, не тот скульптор?

- Да ну... Хотя вроде и похож, но...

- Он действительно похож.

- Точно. Это тот скульптор Виид.

Все-таки не зря говорят, что одежда украшает человека. Прохожие распознали в величественном воине Виида с огромным трудом, и то только внимательно вглядевшись в его лицо.

Не сходившие все это время с его лица черты бедности и нужды ввели людей в заблуждение, и теперь, когда они исчезли, даже догадавшись, кто это, игроки не могли поверить своим глазам.

- Наверное, эти доспехи - дешевая подделка.

- Все может быть. Возможно, он просто слегка приукрасил их

сверху мифрилом.

- Смотрятся не ахти.

Мнение людей очень резко изменилось, а к тому моменту, как Виид подошел к сестренке, из их глаз исчезла и зависть.

- Юрин, пошли.

Погруженная до этого в рисование сестра повернулась на зов.

- А, братик! О! А что с одеждой?..

- М-м? - натурально удивившись, промычал Виид. - Что не так? А... Это из-за доспехов Даллока? Да не, ничего особенного... Обычные уникальные...

- ...

Виид демонстрировал откровенную гордость за уникальный доспех! По правде говоря, он нарочно надел все снаряжение, чтобы похвастаться им перед сестрой.

Вот так, под взглядами прохожих, тройка героев и направилась к центру деревни. Даже не догадываясь о том, что вокруг, по улицам города, уже вовсю разносились интересные новости.

- Ты ходил на площадь? Там, кажись, кто-то собирается выступать в крупный поход.

- Группа выглядит весьма мощно. Притом там орк, торговец и те, кого зовут МЕЧами... Может, действительно какое-то задание?

- Да еще, говорят, с ними и скульптор Виид идет.

Не так давно по телевизору уже транслировали битву с Костяным драконом. И в том сражении одними из тех, кто проявил себя лучше всего, были как раз мускулистые парни с бритыми головами. Благодаря той передаче теперь не было никого, кто бы не знал МЕЧей. Им даже дали прозвище 'стремящиеся к мастерству воины', и теперь, благодаря всему этому, они твердо сидели на гребне славы.

И эти вот МЕЧи теперь собрались тут, в деревушке, и шла молва, что они намереваются отправиться в новый опасный поход. Неудивительно, что подобное привлекло внимание множества различных людей.

- Какое огромное количество припасов!

- Может, в окрестностях Моры найдено какое-то новое место охоты?

- Кто его знает...

Точно можно было сказать только, что в провинции Морта собрались далеко не начинающие игроки. В основном эти люди уже прошли через серию заданий, заработав высокие уровни, и соображалка у них точно работала.

И на их взгляд, сейчас, в деревне происходили довольно странные вещи. Торговец, скупающий товар для обмена и провиант. Толпа уже довольно известных и показавших свою силу МЕЧей. Группа Пэйла, блистающая не самым бедным в игре снаряжением.

И орк! По правде говоря, Сээчви тоже стала объектом бесспорного внимания. Многие впервые видели воочию орка, разгуливающего по деревне и говорящего на языке людей.

- Как же она уродлива!

- Ты посмотри на брюхо и зад. Закачаешься!

- Да и голова просто огромная.

Но Сээчви такие высказывания только радовали. Ведь ее, наверное, впервые за все время игры воспринимали не как холодную Снежную королеву с роскошной и ледяной внешностью, а, наоборот, по-простецки.

- Чвик! Чвии-чвик!

- А-а-а! Она хрюкает!

Когда Виид с Манауэ и Юрин шли к центральной площади, казалось, что улицы вот-вот переполнятся толпами зевак. Слухи распространились со скоростью звука, так что набежал весь народ, что был в окрестностях Моры.

Одиночки и группы игроков из воинов, священников и странствующих бардов не шли сегодня, как обычно, на охоту. Все они собрались в ожидании.

Получив такое внимание, Сурка чувствовала себя совсем неуютно.

- Так много людей пялится на нас.

Ирен тоже, слегка смущаясь, оглянулась по сторонам. Людей собралось действительно огромное количество, столько, что сходу и не сосчитаешь.

- А казалось, что тут игроков поменьше, чем в королевстве Розенхайм. Но нет... Как же быстро их становится все больше и больше.

Хварен была полностью солидарна с ними.

- Да уж. А у вас нет ощущения такой оживленности, как в самом начале, при открытии нового королевства?

Опорное поселение северных территорий - Мора!

Ежедневно по меньшей мере тысяча, а то и более, игроков выходила отсюда, чтобы найти и посетить новые места охоты. Все они отправлялись в приключения, беря в качестве отправной точки славящееся своими скульптурами поселение.

Пусть на первый взгляд это была не такая уж и большая цифра по сравнению с другими крупными городами Версальского континента, но на самом деле она получалась весьма

впечатляющей. Да, немалое количество людей направилось сюда из центра, но пока действительно добралось лишь около пятидесяти тысяч человек. И пусть на первый взгляд кажется, что это не так уж и мало, но, с учетом размеров северного материка, стоило лишь слегка свернуть с дороги куда-нибудь вглубь, и пропадал след всякой человеческой деятельности. В связи с чем ради заданий, охоты, формирования группы или поиска информации игроки собирались в городах, где было много людей.

И вот Мора стала одним из таких опорных пунктов, куда и направился крупный поток новых туристов и авантюристов.

Оглядевшись по сторонам, Виид спросил:

- Ну что, все морально готовы?

- Да!

- Ага! - с уверенностью ответили Зефи и Хварен.

Пэйл же слегка похлопал по плечу Мейрон.

- Какая бы опасность нам ни угрожала, я буду тебя беречь.

- Мой рыцарь! Отдаю себя в твои руки.

Ирен, Ромуна и Сурка тоже были твердо настроены на поход.

Путешествия с Виидом частенько превращались в охоту без отдыха. Напряжение, что не позволяло и на секунду передохнуть, и постоянное, щекочущее нервы волнение.

Глаза Ирен заблестели.

'Если обычную охоту игроки могли назвать приятненьким досугом, то сражения вместе с Виидом - это работа, прорва работы, для которой следует находиться в хорошем тонусе'.

Для нее как священника самым волнительным моментом являлась невозможность предотвратить смерть товарищей. Манера охоты Виида была быстрее других минимум в 2-3 раза, и следовать подобному темпу было сложно, очень сложно, даже несмотря на весомую награду в конце.

'Чтобы они не погибли... я должна до конца выполнять свои обязанности'.

А вот МЕЧи ни капельки не мандражировали, бросать вызов опасности было уже привычным для них делом.

- Охо! Да мы немного запаздываем с отходом.

- Может, сначала покушаем?

Но Виид отрицательно покачал головой.

- Нет. Вперед, трогаемся потихоньку.

Отряд уже собирался выдвигаться, толпа зевак с интересом гадала, куда же они все-таки направляются. И в этот момент к ним торопливой походкой подошел староста деревни Мора.

- Уважаемый граф!- с волнением обратился он к Виду.

- Граф?

- Он только что обратился к нему - 'уважаемый граф'?

Среди зрителей поднялась суматоха. Граф деревни Мора - игрок! Но что еще более удивительно, староста обращался к Виду, к скульптору!

- Что за бред!

- Скульптор... И он даже не виконт, не барон, а целый граф, аристократ высшего ранга.

- Если он граф, то значит, что он управляет не только деревней, но и всей провинцией Морта!

Виид не спеша осмотрелся по сторонам и, помедлив, надменно обратился к НИПу.

- Господин староста! По какой причине вы ведете себя столь опрометчиво? Держите себя как подобает.

Виид вел себя, как герой исторических хроник, которые где-то и когда-то ему удалось одним глазком посмотреть. Графский титул действительно присваивался лишь высшим слоям аристократии. Именно графы относились к немногочисленной группе господ, что имела реальную власть в королевствах.

Староста продолжил:

- Количество продовольствия в деревне уменьшается.

- ...

- Жители обеспокоены из-за увеличивающегося потока путешественников. Необходимо расширить сеть дорог, застроить пустую центральную площадь. Для торговли нужны новые места, продуктовые лавки, кузницы.

В этот момент Виид и осознал, что все это ему рассказывают неспроста. Староста говорил обо всем только для одной цели...

'Деньги! Сейчас он попросит денег'.

По щекам старосты скатывались крупные слезы.

- Нам нужны деньги. Очень много денег, чтобы выстроить в деревне гостиницы и подлатать дома коренных жителей...

Пэйл и Зефи с жалостью посмотрели на старого НИПа.

'Не так-то и просто выудить из кармана Виида даже одну монетку'.

'Да это же нереально! Вероятность подобного меньше, чем поймать кита в колодце'.

Манауэ даже уже подумывал выйти вперед и вместо Виида, который в полном молчании слушал все причитания старосты, дать хотя бы тысячу золотых. Благо он за последнее время хорошо обогатился и мог себе это позволить.

Однако случилось то, чего никто никак не ожидал.

- Охо-хо! Что же вы раньше-то не сказали мне, что вам нужны деньги?!

Глубоко вздохнув, Виид раскрыл свой рюкзак. И вытащил

все накопленные и хранящиеся у него на сегодняшний момент деньги. Двести тридцать тысяч золотых, что он заработал на продаже оружия империи Нифльхейм! А сверху он добавил еще 30 тысяч, что сберегал, как настоящий скряга, все это время, не кушая и не покупая ни одной обновки.

Итого общая сумма получилась огромной - 260 тысяч золотом! И все это без единого сожаления на лице он передал умолкнувшему и не верящему своим глазам старосте.

- Это не большие деньги. Если нужно что-то для нужд жителей, то используйте их на здоровье.

- Что, можно, да? Но это же огромная сумма...

- Это всего лишь моя обязанность, которую мне необходимо выполнять как человеку, взявшему под свою защиту провинцию Морта.

- Спасибо. Большое спасибо, граф!

Дзынь!

Вы совершили огромное инвестирование в провинцию Морта.

Процветающая в прошлом область империи Нифльхейм. Сегодня от ее славы не осталось и следа, за долгие годы были разрушены все дома, жители же превратились в голодных и нищих оборванцев.

Но теперь, благодаря инвестированному капиталу, люди получили второй шанс, чтобы совершить новый рывок.

На три месяца производительность жителей деревни увеличивается на 30%.

Территория деревни расширилась. Теперь возможен ремонт крепости правителя. Скорость прироста населения увеличилась.

Здания, требующие незамедлительного строительства в соответствии с особенностями территории:

Трактир: повышает уровень удовлетворенности жителей и увеличивает поступление налогов. Но оказывает плохое влияние на общественный порядок.

Кузница: повышает технологический уровень поселения. Увеличивает производительность жителей.

Торговая лавка: место, где можно совершать сделки с торговцами, увеличивает поступление налогов, может

поставлять недостающие в деревне вещи.

Постоялый двор: место, где могут останавливаться путешественники. Если будет много туристов, то поселение станет более оживленным.

Ткацкая мастерская: место, где обрабатывается кожа и создаются различные ткани. Увеличивает объемы производимых жителями товаров. После постройки позволяет получить больше заданий, связанных с добычей материалов.

Народная дружина: группа, сформированная из местных жителей, следящая за общественным порядком. Хотя она не справится с ликвидацией монстров, зато вполне может ловить мелких воришек внутри поселения. Повышает общественный порядком и помогает развитию торговли.

Военная гильдия: проводит разведку окрестностей поселения, периодически производит зачистку территорий от монстров. Для содержания требует немалые средства, но с каждым успешно выполненным поручением повышает славу и общественный порядок поселения.

Церковь ордена Фреи: место, где жители могут помолиться богине Фреи. Не может быть построено в поселении с недостаточной верой. После постройки, благодаря покровительству Фреи, ускорится рост и заготовка зерновых, жители становятся трудолюбивей.

С ростом уровня поселения можно будет построить больше различных зданий.

Если крепость правителя будет отремонтирована, появится возможность лично распределять бюджет и управлять политикой региона в торговле, войне, технологиях, общественном порядке, а также устанавливать производственные и налоговые ставки.

На данный момент для развития провинции Вы можете определить для всех этих отраслей только 50% инвестированных денег. Оставшаяся часть отдается под поручительство.

Если Вы захотите уменьшить сумму поручительства, вам потребуется увеличить силу вашего влияния в поселении. Это можно осуществить через расширение или усовершенствование крепости правителя.

У Вас появилась характеристика 'Политика региона', которая может применяться для оказания влияния на соседние регионы.

После завершения первой стадии развития поселения Вы сможете распределять налоговые поступления в желаемые сферы. Однако если в поселении резко увеличится дефицит бюджета в связи с чрезмерным вложением средств, например, в общественный порядок, вы будете объявлены банкротом и даже изгнаны с поста правителя поселения.

Благодаря столь большой сумме Мора встала на путь крупномасштабного развития. И очень скоро она станет пусть и не большим, в сравнении со столицами центрального материка, но вполне развитым поселением со всеми важными постройками.

Растроганный староста медленно произнес:

- О, владыка, вы, конечно, сможете потом и сами распоряжаться средствами, но пока что я, как отлично знающий все об этом регионе, возьму на себя управление половиной. Так что вы должны распределить примерно 130 тысяч золотых из вложенной суммы. Итак, в первую очередь, сколько надо выделить на приведение деревни в порядок?

Средства направятся на строительство или ремонт дорог и домов в поселении.

Отсутствие базовых строений понижает уровень удовлетворенности жителей и ухудшает общественный порядок. Кроме того, из-за этого невозможно проводить торговые сделки. Приведение учреждений в порядок окажет немалую помощь в развитии торговли.

Хорошенько подумав над решением, Виид сказал:

- Десять тысяч золотых!

Вы инвестировали в благоустройство поселения 10 тысяч золота.

Это была лишь некоторая часть из общей суммы в 130 тысяч золотых. Но абсолютно не маленькая, так как староста деревни тоже имел такую же инвестиционную сумму.

'За все время игры у меня не ушло и ста золотых на

пропитание'.

В своих путешествиях Виид в основном питался добытыми охотой или собирательством продуктами, а когда это было невозможно, например, в городах, занимался попрошайничеством у НИПов, знакомых или вообще случайных игроков. Так что на пропитание он практически совсем не тратился. Жил вот так экономно, стараясь не отдать и лишней медной монетки.

Староста деревни продолжил свой опрос:

- Сколько средств надо выделить на общественный порядок?

С повышением общественного порядка количество преступлений снижается.

Свершенные жителями преступления поначалу сильно ни на что не влияют, но имеют небольшую связь с уровнем удовлетворенности. Если же преступления продолжаются, а их частота увеличивается, то это негативно влияет на скорость развития торговли и, как итог, производительность поселения.

В критических обстоятельствах народную дружину также можно привлечь и для военных действий.

Существует несколько различных моментов, оказывающих влияние на общественный порядок, но вот жители с высокой Верой решаются на преступления намного реже.

Виид осторожно сказал:

- Триста золотых.

Вы инвестировали в общественный порядок 300 золота.

Это была очень робкая и неуверенная инвестиция! И хоть на первый взгляд денег Виид выделил немного, но из-за присутствия в городе ордена Фреи общественный порядок в поселении находился на довольно хорошем уровне.

- Сколько средств надо выделить на усиление военной мощи?

С усилением военной мощи Ваше влияние на регион значительно возрастет. На данный момент в Морте полностью отсутствуют военные силы. Вам необходимо срочно обучить солдат и подготовить рыцарей для защиты поселения от вторжения соседних королевств, монстров или иных недоброжелателей.

Для поддержания военной мощи требуются немалые средства, но в конечном итоге Вы получите в свои руки идеальный инструмент для расширения Ваших владений.

Тут Виид ответил довольно быстро:

- Ноль золотых!

Староста деревни, осторожничая, переспросил:

- Вы хотите сказать, что не выделите ни единого золотого на военные силы?

- Да.

Вы не сделали никаких инвестиций в военную мощь.

Лицо старосты приняло более серьезный вид.

- Обозначьте сумму вложений в искусство.

Развитие искусства в городе делает людей счастливее. Сила искусства, поднявшегося на основе воображения и творческих способностей…

Виид даже не стал дочитывать:

- Ноль золотых!

- Вы хотите сказать, что и в искусство не будете вкладывать средств?

- Да.

Пока его будет носить земля, Виид не вложит в искусство и гроша. Взять столь тяжело заработанные деньги и кинуть их на развитие искусства?! Ужаснейший кошмар в его жизни!

Но оставалась еще одна область…

- Тогда укажите, сколько средств надо выделить на торговлю. Развитие торговли включает в себя несколько

различных сфер.

Развитие торговли увеличивает налоговые поступления и производительность в поселении. Торговля оказывает помощь в развитии сельского хозяйства, животноводства и технологий. Открываются новые рудники, строятся торговые здания.

Также расширяется перечень и количество товаров, которыми можно торговать в лавках, особенно в продуктовых. С развитием кузницы увеличится количество и качество производимых инструментов, оружия и доспехов. То же случится и с товарами местного производства.

Инвестирование в различные торговые сферы возможно только после восстановления крепости правителя.

Виид решительно произнес:

- Сто девятнадцать тысяч семьсот золотых!

- Вы вложите такую огромную сумму в развитие торговли? Я прошу меня простить, но не слишком ли много внимания вы уделяете развитию одной экономики?

- Я прошу вас вложить указанную сумму в торговлю.

Вы инвестировали в торговлю 119 тысяч 700 золота.

Манауэ не смог промолчать:

- Да, кто бы мог подумать, что Виид бывает и таким!

Он знал его только как скрягу, а тут, когда потребовалось расходовать деньги, Виид показал, как он смело, без сожалений может потратить просто астрономическую сумму!

- Оказывается, мы так до конца и не знаем, какое же на самом деле истинное лицо Виида...

Друзья задумались, ища причину подобного поведения... И даже Хварен по-новому взглянула на своего избранника. Но все на самом деле было до банальности просто.

Виид рассуждал так:

'Мора быстро разрастется и очень скоро станет главным городом северных территорий...'

Такой вывод позволял сделать ему увеличивающийся с каждым днем поток туристов! К тому же, находясь под покровительством ордена Фреи, поселение гарантировало себе безопасность на весь следующий год. Так что даже при нападении монстров не было повода беспокоиться о возможной гибели жителей или разрушении деревни.

Тем более не были опасны и нападения других игроков. Защита ордена Фреи огромна, так что тот, кто без страха вторгнется во владения Виида, тут же станет и врагом бравых паладинов. Из каждого поселения, из каждого представительства ордена пойдут эти воины вершить свое правосудие против грязных нарушителей, и более того, сама богиня ниспошлет на них наказание в виде различных бед.

'Так что еще год можно ни о чем не задумываться'.

Для начала Виид хотел дать деревне Мора развиться. А вот уже потом выжимать все соки, все деньги, что он сегодня был вынужден вложить под давлением старосты.

Поселению предстояло пережить самого настоящего порочного правителя!

Так что сегодняшняя доброта Виида имела вполне конкретную причину, рассчитанную на далеко идущие последствия.

* * *

;

Из-за старосты деревни отход немного задержался.

- Ну что, пора и в путь. Выходим из деревни! - сказал Виид.

- Ура, наконец-то идем.

Не скрывая улыбку, Сурка зашагала впереди отряда.

Манауэ тронул поводья, и лошади не спеша потянули повозку. Продвигаясь вперед, колеса повозки оставляли глубокие следы на земле, настолько она была набита различными товарами, начиная от тканей и кожи и заканчивая продовольственным и военным снаряжением.

Если бы Торидо не сказал про ограничения на количество перевозимого груза, они, конечно, заготовили бы еще больше товаров. Однако сейчас им пришлось все тщательно просчитать и хорошенько закрепить на повозке.

- Ага, они пошли.

- Вперед, за ними.

- Не упусти, куда они свернут!

Толпа зевак практически наступала на пятки отряду. После того, как люди узнали, что Виид - правитель деревни, их интерес еще больше разгорелся. Всем своим видом они говорили о том, что последуют за отрядом, даже если узнают, что впереди их ждет Ад!

Виид выбрал направление на узкое ущелье, находящееся на западе.

- Там же пока еще не до конца освоенные территории.

- Наверное. Я знаю только о том, что там нашли несколько подземелий.

Следующих за отрядом людей донимали сомнения, но они продолжили идти. Все потому, что уж слишком большое количество припасов вез торговец, слишком все это выглядело загадочным.

Виид и отряд направились к Туманному лесу, находившемуся недалеко от узкого ущелья.

В этом месте густо растущие деревья как будто бы обволакивали небо. Поднимающиеся откуда-то из земли клубы пара ложились плотным туманом, и разглядеть что-то дальше одного метра попросту не представлялось возможным. И даже в жужжании насекомых в траве чувствовалась что-то затаенно-зловещее.

И хоть из Туманного леса не появлялось никаких монстров, это место даже в самый солнечный полдень игроки предпочитали обходить стороной.

- Попались.

- Отсюда все перекрыто. Кроме этого входа и выхода с другой стороны, других путей нет. Так что поспешим вперед и будем ждать их уже там.

- Неплохая задумка.

Игроки одной группой поспешно прошли через Туманный лес. Они поступили так потому, что думали, что в любом случае существует только один выход из леса!

Пролетевшие через лес люди теперь в нетерпении ожидали, когда же выйдет оттуда и отряд Виида. Однако прошел час, затем и второй, а никаких известий не было.

- Даже с учетом, что из-за повозки они двигаются медленнее, времени прошло достаточно, чтобы мы их увидели.

- Быть такого не может, что они до сих пор там возятся!

- Давай-ка прогуляемся ко входу.

Часть людей осталась на выходе из леса, а другая отправилась к самому началу пути. Однако никаких следов Виида или отряда никто из них так и не смог найти.

* * *

Восточная область Туманного леса!

Из-под земли поднимались клубы пара, а деревья шумно вдыхали воздух. Все это порождало странное, ни на что не похожее напряжение, из-за которого так хотелось поскорее уйти вон, к солнцу.

Именно здесь Виид произнес уже привычную ему фразу:

- Призываю лорда вампира Торидо!

Из вспыхнувшего рядом облака тьмы тут же устремились вверх летучие мыши с ярко-красными глазами и длинными белыми клыками! Рой летучих кровопийц увеличивался с каждым мгновеньем. Сначала десятки, потом сотни, тысячи этих созданий закружились над отрядом. Постепенно часть из них цеплялась за ветки деревьев и свисала вниз головой. Как истинные аристократы ночи, они величественно вытягивались и закутывались в свои плащи-крылья, обнажая клыки и демонстрируя истинную грациозность.

Вокруг Мейрон, Ирен, Ромуны, Сурки и других кружила стая из двухсот тысяч летучих кровопийц.

- Батюшки мои, посмотрите на эти клычища.

- Ой! А они, оказывается, могут быть такими хорошенькими!

Сурка и Ромуна были вне себя от радости. Как истинным ценителям вампиров, летучие мыши казались им милейшими на свете созданиями.

Сээчви же поймала одну из кружащих летучих мышей и поднесла поближе к глазам.

- Чвик! Няшка! - воскликнула она, облизнув свои зеленые губы.

- ...

Стоявшие рядом товарищи невольно напряглись. Вдруг эта оркчиха сейчас возьмет да и сожрет летучую мышь?! Но задумывались об этом они недолго, так как всеобщее внимание захватил наконец-то явившийся лорд Торидо.

- Хозяин, я пришел забрать тебя в Тодум.

В этот, последний раз призыва Торидо изо всех сил проявлял свою учтивость.

Виид кивнул:

- Хорошо. Тогда можно и в путь.

Услышав эти слова, Торидо обрадовался, как ребенок. Наконец-то настанет момент, когда он сможет избавиться от этого ужасного тирана и деспота! Пребывая просто в прекраснейшем настроении, вампир на радостях произнес:

- Будешь у нас в королевстве, береги себя, хозяин! И не

попадайся мне на пути.

- Это угроза?

- Нет. Пожелание от чистого сердца...

Виид слегка стукнул кулаком по плечу вампира.

- Тебя что, мало били?

- Э-э, да нет.

- Тебя что, в последнее время мучает ломота в суставах, или, быть может, появилась ненужная легкость в теле?

- Моему телу сейчас хорошо как никогда.

- Не-е-е, тебя точно в детстве мало били.

- ...

Хоть Виид по привычке и нагнал страху на Торидо, дальше мыслей заходить он не собирался. Все они с нетерпением ждали предстоящего путешествия, и тратить силы на избиение без резкой необходимости он не хотел. Мечи одобрительно кивнули

'Очень тонка игра: то ли ударит, то ли нет! Виид обозначил позицию так, что если только что-то придется ему не по нраву, Торидо сразу же получит по голове'.

Вообще в философии Виида было место не только силе. Потому как бесконечное насилие со временем только помогает взрастить стойкость. Но вот если действовать по-другому и избить Торидо ни за что, а на следующий раз сделать резкое послабление, именно в этот момент вампир почувствует благодарность. А затем станет послушным, как и Рыцарь смерти Ван Хок.

В любом случае Виид, руководствуясь данным принципом, даже сейчас держал Торидо в постоянном напряжении и страхе.

- Как бы там ни было, пора отправляться, хозяин.

- Давай.

В первую очередь Виид, а затем и все остальные были подхвачены снизу группами летучих мышей. И вот так, как будто на ковре-самолете, они начали подниматься ввысь. Словно, как в сказке, все они, даже огромная, загруженная до упора повозка, улетели навстречу новым приключениям.

* * *

С фиолетовым посохом наперевес, шаманка с длинными прямыми волосами вошла в деревню Мора. Там она медленно огляделась по сторонам

- Это тут обитает Виид? Надеюсь, в этот раз я пришла вовремя?

Девушку звали Дайни. Она была той, что во время охоты в Лавиасе использовала различные проклятия и благословения для борьбы с монстрами. Последние несколько месяцев она бродила по просторам Версальского континента да выполняла задания со случайными знакомыми.

И вот недавно до нее дошел слух о том, что в деревне Мора появилась выдающаяся Башня света. И при этом, как говорили, создал эту скульптуру игрок по имени Виид.

- Кто знает, может, это тот самый Виид, которого я знаю.

Единственное, что Дайни помнила о своем знакомом, так это то, что он был скульптором и умел хорошо сражаться. По правде говоря, создаваемые им тогда скульптуры не блистали величием. Навык у него был низкий, опыта не хватало, и единственное, что он более-менее хорошо мог делать, так это вырезать монстров.

- Но сейчас-то он, наверное, поднабрался мастерства.

В тот момент, когда до Дайни дошли слухи, ей почему-то сразу показалось, что это именно тот Виид, которого она ищет. Пусть игроков с таким именем великое множество, именно скульпторов среди них, наверное, можно было бы пересчитать по пальцам.

Именно поэтому она примкнула к одному из отрядов, направляющихся на север, и добралась до деревни Мора.

* * *

Гастон и Фабо, наконец, добрались до Моры.

- Фу-ух... Еле дошли.

- Тяжко-то как. Это ж надо, чтобы такие, как мы, совершили столь далекое путешествие!

- Угум. Было б еще труднее, если бы нас по пути не подвез добрый торговец.

Переполненный впечатлениями Фабо вновь погрузился в воспоминания...

Когда Северная экспедиция схлестнулась в битве с Костяным драконом, отряд снабжения был полностью уничтожен, попав под дыхание босса. И Гастон с Фабо тогда тоже погибли.

- Эх, а все же досадно, - произнес тогда Гасон. - С самого начала я на многое не рассчитывал. Я художник, ты архитектор, что мы тогда могли сделать в той битве?! И все-таки на протяжении всей экспедиции мы следовали за всеми и, как могли, помогали... Но толком так и не полюбовались природой, да?

- И не говори! Мы, как никто другой, старались изо всех сил, и это не наша вина, что стоит только начаться очередной битве, как мы становимся бесполезными.

Архитектор и художник - они не могли не жаловаться на свои классы.

Уже по телевизору узнав результаты сражения, они вновь вернулись в игру спустя сутки реального времени. После чего вместе с экспедицией пришли в окрестности Родиума. Они смогли получить Славу и довольно неплохое вознаграждение, но отчего-то все равно чувствовали себя опустошенными.

- Послушай, Фабо, ведь существует предел для роста художника в Родиуме?

- Ага, так и есть. Потому что Слава в одном городе постепенно накапливается и дальше уже практически не растет.

Данная особенность являлась отличительной чертой класса Художник.

Если игроки творили свои работы в одном месте, то полученные за них очки Славы со временем постепенно уменьшались. И если поначалу эта разница была совсем незначительной, то потом, спустя несколько десятков работ, пропасть становилась огромной.

Во взгляде Гастона появился еле заметный огонек надежды.

- Может, нам стоит отправиться в другой город?

- Другой город? Ты говоришь о том, чтобы бросить якорь на новом месте?

- Будет нелегко, но подумай о возможностях. В Родиуме полно художников и архитекторов, но если пробежаться глазами по Версальскому континенту, то игроков с такими классами в мире негусто. Ну, а мы что, не найдем себе денег на пропитание?

- Я прекрасно понимаю, о чем ты говоришь. Тогда... в какой город отправимся?

На этот счет у Гастона уже имелись определенные мысли.

- Я думаю отправиться в Мору.

- Это туда, где скульптор Виид? На слух звучит неплохо. Заодно воскресим воспоминания о северных приключениях.

- Да-а, хоть мы и следовали по пятам за экспедицией, словно хвостик, но это все равно было бы здорово.

- Ага, как и бесчисленное множество смертельных опасностей. Постой, а каким макаром мы туда попадем?

Фактически, для них гораздо большей трудностью был переход до Моры, нежели поиски поселения или последующее проживание там.

Услышав это вопрос, Гастон вздохнул:

- Ну-у, мы будем стараться. Должен же быть какой-нибудь

способ.

Вот так двум уже немолодым мужчинам пришлось преодолеть множество трудностей, чтобы дойти до провинции Морта. Темнейшими ночами они пересекали земли, кишащие полчищами опасных монстров. Не раз за это время им приходилось совершать пробежки, находиться буквально на волоске от смерти и падать без сил, когда они добирались до безопасных мест наподобие деревни или крепости.

Порой обессилевших и перепачканных путешественников из жалости подбирали торговцы, но это было, скорее, исключением, очень редким исключением...

Гастон покачал головой.

- Действительно, с нашими классами пришлось ой как нелегко.

Фабо слегка улыбнулся:

- И все же мы благополучно добрались.

Каждый раз, когда монстры практически дышали им в спины, они спасались одним единственным способом - с помощью навыка 'Копание' Фабо. Он копал землю как сумасшедший, после чего они удрученно пережидали, когда же бестии пройдут мимо. Но это было бы невозможно сделать, если бы они заранее не знали о приближении монстров. А вот это стало возможным только благодаря Гастону, который как художник обладал великолепнейшим зрением. Конечно же, они рыли ямы не каждый раз, а лишь в крайних случаях, когда были перекрыты все пути, и рядом не оказывалось укрытий.

Такое сосуществование архитектора и художника можно было назвать симбиозом, своеобразным способом выживания двух слабейших.

И все же, несмотря на это, если бы в ключевые моменты им не встречались торговцы или другие группы игроков, идущие на север, вряд ли бы они когда-нибудь смогли преодолеть весь этот путь.

Особенно большим везением можно было назвать последние дни пути, когда они влились в большую колонну игроков, вместе с которой и добрались, наконец, до границ Моры.

Гастон взглянул на свою одежду.

- Ого, ничего себе у меня прикид!

- Да, нам бы не помешало для начала вымыться.

Одежда бравых путешественников представляла собой жалкое зрелище, но снующие вокруг люди не обращали на это абсолютно никакого внимания.

- Смотри! Еще одна парочка туристов добралась до Моры.

- Похоже, намаялись.

Внешний вид большинства игроков, добравшихся до деревни, просто не мог быть приятным, так как изрядное их количество, прибывая сюда, не умывалось на протяжении нескольких дней.

Вот и Гастон в первую очередь ополоснулся в ближайшем ручейке, после чего наконец-то со свежей головой смог приступить к осмотру поселения.

'А город-то просто кипит жизнью'.

Фабо думал о том же.

'Ого, сколько тут игроков! Готов поспорить, что только тех, кто находится внутри поселения, наберется больше трех тысяч'.

Они и понятия не имели, что внутри окажется настолько много людей. Улицы были просто забиты игроками, начиная от простых зевак и заканчивая торговцами или поварами, которые тут же раскладывали свой товар на продажу.

- Фабо, мне кажется, что мы сделали правильный выбор, что пришли в Мору.

- Только отстроенная и вовсю развивающаяся деревня! Очень даже неплохо. Не знаю, конечно, что мы тут будем делать и какую работу искать, но скучать нам явно не придется.

Но несмотря на беспокойство, первая работенка подвернулась буквально через несколько шагов. Один из жителей деревни, спешащий куда-то по делам, вдруг подбежал и крепко схватил Фабо за руку.

- Вы, случайно, не занимаетесь строительством?

Ошарашенный архитектор еле нашелся, что сказать.

- М-да, верно, но...

- Как замечательно! У меня тут жена недавно забеременела, и это... Скоро родится сын, и мне нужно построить новый дом. Но сам я очень занят на работе и никак не могу найти на это время. Прошу, возьмитесь за эту работу, вот увидите, вы не пожалеете! Обещаю!

Дзынь!

Дом деревенского жителя Дусиена.

Вам нужно создать место с уютным очагом, где могли бы греться его супруга и сын. Как можно быстрее постройте крепкий дом и избавьте Дусиена от беспокойства.

Место строительства постройки - пустырь, третий по счету от одинокой яблони на западе деревни. Материалом для строительства должны быть дерево или камень.

Сложность: D

Вознаграждение: от 26 до 309 золотых. Размер награды зависит от размеров будущей постройки и использованных материалов.

Требования: Для выполнения задания нужно обладать классом архитектора.

Фабо что есть мочи закивал головой.

- Только доверьтесь мне! Я построю для вас самый надежный дом. Ему не будет страшен даже самый злейший шторм.

Вы приняли задание.

Используя строительный камень, Фабо со всей головой погрузился в работу.

Он уже видел много людей, которые носились туда-сюда на ближайших участках и болтали между собой о том, что им нужно срочно построить дом. Некоторые из них уже возводили их своими силами. Однако если дома строили местные жители, их качество в итоге получалось не таким хорошим, как если бы за дело взялся игрок, да еще и к тому же архитектор.

А ведь чем больше крепких домов будет построено в поселении, тем лучше будет общественный порядок и, как итог, уровень удовлетворенности жителей. К тому же определенный уровень качества в дальнейшем влиял и на производительность.

Из тех завершенных построек, что Фабо увидел за свое недолгое пребывание тут, большая часть как минимум нуждалась в достройке профессиональным архитектором.

Уведомление. Строительство крепостной стены в Море.

Реконструкция крепостной стены проходит в рамках расширения границ поселения и обеспечения общественного порядка.

Ищутся желающие принять участие в данном строительстве.

На информационных досках даже висели подобные объявления. До недавнего времени Мора была отсталой

деревушкой, и теперь, с получением инвестиций, тут требовалось отстроить новые дороги, проложить водные каналы, возвести крепкую стену...

В ближайшее время поселение ждали крупные перемены. И это был шанс. Лучшая возможность показать свои силы, развиться и поднакопить деньжат всем игрокам с классом архитектора.

Шанс, при котором можно принять активное участие в развитии города!

Фабо закатал рукава.

- Нужно поспешить! Рабочих рук тут явно маловато. А для выполнения всей возложенной на меня работы даже целой ночи не хватит.

- Хо-хо-хо! Как здорово!

Гастон, наблюдавший, как трудится Фабо, не мог скрыть зависти.

Для их ремесленных классов самые трудные времена наступали тогда, когда вокруг не наблюдалось ни единой возможной работы. А все сделанное своими руками из-за ненадобности продавалось попросту за гроши! И прожить в такой ситуации было совсем нелегко.

Однако здесь, в Море, имелось много работы, и архитекторы получили всеобщее признание и обожание. И от такого нельзя было не почувствовать прилив сил.

'Все же архитектором быть намного лучше. А мне как представителю искусства, куда бы я ни пошел, получить признание не так просто'.

Но и Гастону не удалось долго обходиться без дела. Во время одинокой прогулки по улочкам к нему обратился один из местных жителей:

- Извините. Вы художник? Я собираюсь заняться торговлей, и мне бы хотелось, чтобы вы нарисовали вывеску для моего магазинчика.

Уж такие-то поручения для настоящего художника проблемы не составляли. Гастон решал их на раз-два, одно за другим, пока, в конце-концов, к нему напрямую не обратился сам староста:

- Мне бы хотелось, чтобы на будущих воротах вы нарисовали герб нашего города.

С появлением новых строений стало появляться все больше работы и для Гастона. К нему обратилась с поручениями народная дружина, которой требовалась карта окружающих территорий и монстров. Как только карта будет готова, он не только получит значительную Славу, но и сможет продавать копии другим игрокам.

Также он получил заказы на картины, которые будут развешаны в крепости правителя.

Староста деревни тогда сказал:

- Наш правитель очень любит искусство. И хотя он сам разрешения не давал, мне кажется, что он не будет сожалеть о поддержке, оказанной художникам...

Огромная сумма денег, выделенная Виидом, была вложена в развитие деревни. И староста, имевший в управлении эти деньги, распределял не меньшие суммы на развитие искусства, культуры и, конечно, пожертвования ордену Фреи.

* * *

Виид с отрядом летел верхом на летучих мышах.

- А-а-а-а! - кричала боявшаяся высоты Сурка.

Сейчас она летела не на одной из крупных виверн, обладавших достаточной силой, чтобы нести человека, а на обыкновенных летучих мышах, которые изо всех сил взмахивали своими хрупкими и тонкими крылышками.

Каждый раз, когда ее взгляд опускался вниз, и она видела еле-еле виднеющуюся сквозь мышей землю, страх накатывал на нее с еще большей силой.

Мейрон тоже была потрясена.

- Если так начинаются приключения...

Она представляла себе незабываемое путешествие по просторам матушки-природы, а на деле пришлось лететь верхом на летучих мышах. Подобное начало не могло не выглядеть для нее зловещим.

Пэйл с сожалением посмотрел на подругу.

- Мейрон?

- Да?

- Тебя пугают мышки?

- А-г-а...

- И все же вряд ли когда-нибудь нам с тобой еще удастся прокатиться верхом на летучих мышах в город вампиров.

С этим Мейрон была согласна.

Конечно, ее ожидания о начале предстоящего путешествия были немного подпорчены, но Пэйл прав, сейчас она переживала один из самых незабываемых моментов в жизни. И если бы сейчас, снизу, кто-то наблюдал за этим странным полетом в окружении летучих мышей, им бы такое путешествие показалось выдающимся, невероятным приключением.

'Путешествие с Виидом...'

Пэйл тоже находился в определенном предвкушении.

Со времен Небесного города Лавиаса он только и делал, что следовал за Виидом. Уже в далеком прошлом остались те времена, когда Пэйл сам выбирал задания и пускался в приключения.

Отряд летел уже довольно долго, настолько, что даже обратное путешествие до Моры по земле казалось теперь каким-то недосягаемым. Далеко-далеко внизу расстилалась бескрайняя топь, а горные хребты уменьшились до размера ногтя. Они находились так высоко в небе, что деревья на земле казались маленькими кунжутными семечками.

И тут летучие мыши остановились!

Просто зависли в воздухе, медленно, раз за разом взмахивая своими крылышками.

Немного подождав, Виид спросил:

- Торидо, мы что, уже прибыли?

- Нет, хозяин, - спокойным голосом ответил вампир.

- Значит, скоро полетим еще дальше?

- Нет. Это верное место.

- Тогда ЧТО?

- Хозяин, королевство вампиров Тодум - это мир аристократов н-о-ч-и. Разве было бы логично, что в такое место можно попасть в дневное время суток?

- Значит...

- Значит нам предстоит подождать наступления ночи.

И вот, неожиданно для всех, отряду предстояло чуть ли не полдня находиться на огромной высоте!

Виид, дослушав этот спокойный ответ Торидо, тяжело задышал.

'Это что, мой рок?! Из-за таких непроходимых тупиц не было и дня, чтобы я спокойно мог отдохнуть'.

Сейчас Виид сожалел. Сожалел, что не избил тогда этого наглого вампира!

- Торидо!

- Да?

- Ну-ка подойди сюда.

- К-к-как-то не хочется...

Торидо тоже не был дураком. Но на лице Виида расцвела лучезарнейшая улыбка.

- Ты, вроде как, очень скоро перестанешь быть моим слугой, ведь так?

- Так... - обнажив клыки, Торидо довольно ухмыльнулся.

- Мне кажется, нам стоит по-нормальному попрощаться.

Кстати, тебе же нравятся мои статуэтки?

- Хозяин, ты собираешься дать мне одну из них? Сделанные тобой статуэтки очень красивые.

И Торидо приблизился к Виду. С наивнейшим лицом, без капельки сомнений!

'Ну и гаденыш же ты!'

Глаза Виида резко сузились. И... началось избиение! Звук одного смачного удара тут же следовал за другим. Привыкший уже к подобному Манауэ смотрел на это представление с полным равнодушием. Юрин и Пэйл также не пытались остановить Виида.

А Хварен, казалось, даже засветилась.

'Настоящий мужчина! Ну, правда, просто красавец!'

Вот уж действительно, не зря по миру гуляла поговорка: 'Любовь зла, полюбишь и козла'. Любые действия Виида ей виделись просто прекрасными.

Первый МЕЧ одобрительно покачал головой.

- Я обучил его как надо.

Второй, внимательно следивший за движениями Виида, согласился с учителем:

- Он не просто бьет, а систематически избивает!

У Третьего же МЕЧа даже зачесались кулаки.

- Что-то мне тоже хочется помахаться...

А у Четвертого зародилась мечта.

- Братья, возможно, нам тоже стоит завести себе по вампирчику и мутузить его, когда становится скучно?

- Хе-хе, а Четвертый прав! Надо при случае достать себе одного.

- По любому.

Лишь Сээчви в этой ситуации непонимающе мотала головой.

Как такое вообще могло быть, почему среди этой толпы нет ни одного нормального человека?!

'Разве может Виид быть таким ограниченным и недалеким, к тому же падким на деньги и всевозможные жестокости?'

Как доктор психологии, Сээчви видела Виида насквозь. Но, несмотря на это, ей тоже особо не хотелось вмешиваться в избиение вампира.

А Виид уже вошел в раж. После звонких и медленных ударов он непременно переключался на череду мелких и быстрых выпадов. В своем избиении вампира Торидо он оттачивал разные техники!

Такие навыки, как кулачный бой или владение мечом, были базовыми и доступными абсолютно всем игрокам с самого начала игры!

Каждый раз, когда Виид активировал навык и концентрировал силу, у него было несколько мгновений, чтобы направить ее в цель. Если в процессе этого он неправильно распределял силу или делал какое-то лишнее движение, то дополнительный урон, сопровождающий серию ударов, тут же аннулировался. Даже для быстрых и, казалось бы, знакомых всем ударов кулаками в Королевской дороге требовался определенный уровень мастерства.

Поэтому-то в игре высокие навыки и не давали однозначного преимущества.

Сурка была попросту очарована.

'Он действительно бьет как надо!'

Она предельно внимательно следила за действиями Виида в надежде перенять хотя бы пару новых приемов. Будучи монахом в игре, видя такое мастерство, такую технику боя, Сурка ощущала, как на нее снисходит вдохновение.

Вот так, незаметно для всех, пока шло длительное избиение вампира, день успел смениться на вечер, а потом и ночь. Настало время открытия дверей в Тодум.

Не в небе, а на земле! С грохотом в находящемся далеко-далеко внизу болоте образовалась огромная темная, ведущая куда-то глубоко вниз дыра.

Дождавшийся своего, Торидо сказал:

- Там Дьявольская дыра. Вход в наш прославленный город, в наше королевство Тодум!

Лишь Торидо завершил эту фразу, как рой летучих мышей, словно повинуясь инстинктам, резко ринулся вниз, к дыре.

- А-а-а-а-а!

Вновь раздался полузадушенный вопль Сурки! И практически одновременно с этим грянул подлый голос Торидо:

- Вот, вот оно, королевство аристократов ночи! Добро пожаловать в Тодум! Уха-ха-ха-ха!

Конец 10-й книги.
ПРОДОЛЖЕНИЕ СЛЕДУЕТ…

Один день из жизни переводчика!

Одинов Дмитрий Юрьевич

Будильник сработал - пора вставать. На часах 6:00.

Так...ну и где мои носки..черт, в темноте нифига не видно. А, вот они. Ага. Одеться. Только тихо, не упасть бы с грохотом, чтоб жену не разбудить, а то потом ворчать на меня будет.

Кофе? А ну его - ждать пока закипит чайник... Стакана воды достаточно.

Оделся, умылся, выхожу. Машина заезжает за мной в 6:30.

В 7:15 на работе. Да, в 7:15, потому что рабочий день какой-то умник (а я догадываюсь какой) придумал с 7:30. =) Шучу, конечно, жаловаться не на что. За то и получаем з/п.

А вот теперь можно и кофейку. Выпив стаканчик кофе, направляюсь на планерку. Там еще минут 15 болтологии. После принятия еле уловимого на еще спящий мозг информации о том, кто куда кому и зачем, двигаю на рабочее место - офисное такое место, представляющее, как это не обыденно, стол и компьютер.

Клик. Тупо смотрю на ·рабочий стол?. С чего бы начать? Ах, да, надо же еще кофе.

Теперь получше. Ну, пора бы и за работу. Открывая гугл-докс, я планировал заняться именно переводом ЛС, а то народ в комментах требует зрелищ, но тут, как специально, будто читая мои мысли, менеджер отправляет меня на объект, типа, поработать надо. Ну, мы люди подневольные, куда нам скажут туда и шуруем. Часа два-три на объекте и... подходит время обеда! С половины 12-го массы рабочего народа корейской национальности начинают движение в поисках столовой, забегаловки и других точек общепита. Ну, а раз отсутствие рабочего класса на объекте для меня очевидно, то и я следую в общем потоке. Не всегда конечно так происходит, но частенько.

После обеда положен сонный час. Ну-у-у, как положен...Кто хочет тот и спит. Собственно, потому-то и спешит народ на обед пораньше, чтоб подольше поспать. Да и я, не скрою, после первых месяцев работы привык после очередной корейской стряпни вздремнуть раз-другой.

13:00. Опять будильник. Только не у меня, а у похрапывающих рядом восточных друзей. Конечно не друзей в

прямом смысле этого слова. Ибо...Кстати, слово ·друг? в корейском языке скорее означает ·ровесника? нежели ·фрэнд? в английском или русский ·друг?. Ну, это так, небольшой оффтоп. ^^

Итак: время идет, я сплю - вернее пытаюсь, народ на СИ требует проды...из-за чего мое чувство ответственности ползет вверх, я встаю и иду за комп, чтобы попереводить ЛС, хотя обеденный перерыв еще не закончен. И надо же, процесс пошел. Перевод прет или, как говориться, масть пошла. Но, как всегда, попадается хитровы..думанная фраза от которой мозг начинает закипать и перевод на время затормаживается. Пару стаканчиков кофе и с новым настроем иду опять на ·штурм? ЛС. И только бы, вроде, стало получаться, как опять слышу - ·пошли на объект?. ·Кто ходит в гости по утрам тот поступает мудро? поется в одной песенке, но сейчас не утро и я иду не в гости. Работа есть работа. Собственно, рабочий день подходит к концу, я доползаю до офиса и уже не хочется ни ЛС, ни чего-нибудь еще. Но, ссука, чувство ответственности. И пока до звонка?, то бишь до 18:00, есть время - я разбираю хитросплетения языка с которым дружу. И тут...

Дзынь!

Вы успешно завершили рабочий день.
Бонусы: до зарплаты осталось 15 дней.
Слава +12
Знания +4
Здоровье -5
Сила -5

18:00 и я еду домой, где меня ждет любимая семья, теплый ужин и вечер отдыха. А завтра... а завтра всё повторится.

С уважением к читателям, переводчик!

NAM HEESUNG

ЛУННЫЙ СКУЛЬПТОР

10